Anteprime GRAN TURISMO • SPICE GIRLS • WING COMMANDER PROPHECY • SHADOW MASTER

80002
9 771126 262009

PER VINCERE QUESTA BASTA METTERE INSIEME UN COMPUTER, IL NUMERO IN EDICOLA DELLA E UN PO' DI

E SE LA BMW NON TI BASTA DI STAMPANTI, FOTOCAMERE,

FANTASTICA BMW Z3 QUATTRO SEMPLICI COSE: UNA STAMPANTE, RIVISTA "IL MIO COMPUTER" FANTASIA ...

NON PERDERE LA STRAORDINARIA OCCASIONE!!! CORRI SUBITO A COMPRARE IL NUMERO IN EDICOLA DELLA RIVISTA IL MIO COMPUTER

PUOI VINCERE ANCHE DECINE SCANNER E UTILI ACCESSORI

La rivista ufficiale PlayStation ogni mese in edicola con un CD pieno di giochi da provare subito

ANNO 2 NUMERO II FEBBRAIO 1998

Direttore editoriale Mietta Capasso
Direttore responsabile Gaetano Manti
Coordinamento della produzione Francesca Brenci
EDITORE
Il Mio Castello SpA
via Pergolesi 8, 20124 Milano (MI)
Telefono 02 6713121 - Fax 02 6693654
Delegato alla direzione generale Stefano Spagnolo
Sviluppo e ricerca Aldo Grech
Realizzazione editoriale
KiD - Creating in Digital
C.so Lodi 59, 20139, Milano
kiditaly@tin.it
Direttore
Andrea Orchesi
Consulenza editoriale
Oku Studio
Segreteria di redazione
Daniele Grassi
Hanno collaborato:
Marco Calcaterra, Gianluca Musumeci, Inti Seveso, Lilia Boeri, Daniele Balestrieri, Daniele Cerra, Anna Portaleone, Marco Bianchi, Ilaria Tomasini, Carlo Rizzanti.
Segreteria di direzione Marina Melloni e Cristina Cutrupi
Marketing e pubblicità Walter Longo e Rosy Riparato
Segreteria marketing e pubblicità Alessandra Uva
Traffico Elena Consoli, Paola Corso, Gabriella Re, Rosy Scarsetto
AGENTI
Zona Lombardia, Emilia Romagna e Sud Italia
Stefano Giordano, Gian Maria Sacchi, Romano Scabini, Renzo Volpato
Telefono 02 6713121 - **Fax** 02 6693654
Zona Piemonte e Liguria
Italiana Comunicazioni
Telefono 011 590763-4 - **Fax** 011 504192
Zona Triveneto
Servizi Pubblicitari
Telefono 0444 515850 - **Fax** 0444 512260
Zona Lazio
Richard & partners di Paolo Richard
Telefono 06 5193321 - 0338 6576620
Mariateresa Salemo
Telefono 06 39734268 - 0360 940416
Fax 06 39734315 - mari@tin.it
Gran Bretagna, Paesi Bassi e Scandinavia
Huson European Media
10-12, The Green Business Centre,
The Causeway, STAINERS
MIDDLESEX TW 18 3 AL, Great Britain
Tel 0044 1784 469900 - **Fax** 0044 1784 469996
USA, Canada e Messico
Huson European Media
Pruneyard Towers, 1901 South Bascom Avenue
CAMPBELL, CA 95008, United States of America
Tel 001 408 8796666 - **Fax** 001 408 8796669
DIREZIONE E AMMINISTRAZIONE
Il Mio Castello International SpA
Via Pergolesi, 8
20124 Milano
Telefono 02 6713121 - **Fax** 02 6693654
Il Mio Castello International SpA è titolare esclusivo per l'Italia delle riviste: The Official PlayStation Magazine e PlayStation Power
Per contattare Future Publishing in Inghilterra:
http://www.futurenet.co.uk/home.html
Pubblicazione mensile registrata presso il Tribunale di Milano il giorno 1 marzo 1997 al n. 100
Spedizione in a. p. -45%- art.2, comma 20/B art. 2 legge 662/96 - Filiale di Milano
In questo numero la pubblicità è del 4 percento.
Una copia lire 8.000.
Conto corrente postale n. 39679204 intestato a
Il Mio Castello International, Via G.B. Pergolesi, 8 - 20124 Milano
Fotolito
Yellow & Red, Milano
Stampa
Canale, Arese
Distribuzione per l'italia
Parrini SpA, Roma

GAMESMASTER ANNO II NUMERO 3 IN EDICOLA DA FINE FEBBRAIO

SUCCEDE DI TUTTO NELLE PROSSIME 96 PAGINE...

GIRATE PAGINA PER IL SOMMARIO COMPLETO...

E' IN EDICOLA

LA RIVISTA MENSILE CON TRUCCI CONSIGLI, MAPPE, RECENSIONI NOTIZIE E ANTEPRIME

inquestonumero

PAG. 45

Cos'ha in serbo per noi il 1998?

Non perdetevi la nostre speciali mega anteprime sui titoli caldi di quest'anno!

LE RUBRICHE

NEWS!

Notizie sul Dural, l'ultimo picchiaduro Namco, Quake 2, la fiera Nintendo e tanto altro.

PAG. 6

ANTEPRIME!

È arrivato un TIR carico carico di... Gran Turismo, Spice World, Wing Commander Prophecy e un sacco di altri titoli!

PAG. 11

RECENSIONI!

Il 1998 si apre alla grande con The Curse of Monkey Island, Diddy Kong Racing, Sonic R e Crash Bandicoot 2.

PAG. 19

GM, AIUTO!

La seconda parte della guida a Golden Eye 007 e la prima parte dei consigli per Final Fantasy VII.

PAG. 80

SONDAGGI!

Quali giochi portereste su un'isola deserta? Ditecelo con la nostra pagina del sondaggio!

PAG. 77

LETTERE!

È un posto dove si chiacchiera, si dialoga e si chiedono informazioni: è la G-Mail!

PAG. 94

DIDDY KONG RACING

OCCHIO ALLA SCIMMIA-PILOTA!

Stiamo per assistere alla incoronazione del nuovo re dei giochi di guida per Nintendo 64?

PAG. 20

QUAKE 2

PIÙ FORTE, MIGLIORE...

Il seguito di una leggenda dagli autori di altre leggende dei videogiochi. Storico!

PAG. 8

SONIC R

Avete un Saturn? Sonic sta per correrci dentro! Non perdetevelo!

PAG. 30

CRASH BANDICOOT 2

Dopo il ritorno di Lara, la PlayStation vede ora il ritorno di Crash.

PAG. 26

DAL GIAPPONE...

Nintendo ha organizzato la sua fiera in Giappone: vediamo cosa bolle in pentola.

PAG. 6

IN PIÙ

PAG. 45

Riconoscete i personaggi qui sotto? La nostra guida al 1998 vi rinfrescherà la memoria!

GLI ALTRI TITOLI DI PUNTA:

NINTENDO MOSTRA LE SUE MERAVIGLIE

PIÙ GIOCHI SU DD E NUOVE IDEE

Reportage dallo Space World

La Nintendo ha dato il suo party in Giappone (nessuna traccia di Sega e Sony: non erano state invitate?) sotto forma della fiera Space World, e Games Master era lì per scoprire cosa accadrà esattamente sul Pianeta Nintendo nei prossimi mesi. Mentre c'erano poche cose sbalorditive alla rassegna, i giochi che sono stati dimostrati apparivano tutti entusiasmanti, con grossi titoli, come Zelda e Banjo - Kazooie, che hanno provocato un vero sconvolgimento tra le folle. Nintendo si è messa in mostra con i suoi nuovi hardware e anche con una quantità di titoli per il 64DD. Senza dubbio, la stella della mostra è stata Zelda 64, disponibile, per la prima volta al mondo, in una forma giocabile. E vi possiamo già dire che sarà un titolo veramente fantastico. Potrete girovagare in un mondo tridimensionale risolvendo enigmi, raccogliendo oggetti e interagento con chiunque vi venga incontro. Nintendo ha dedicato molto tempo a piazzare al giusto posto la telecamera tridimensionale, quindi crediamo non ci saranno problemi di personaggi che scompaiono dietro i muri o di cose che appaiono, da chissà dove, per raggiungervi. È stato anche incorporato un nuovo sistema di attacco e azione, il che vuole dire che è estremamente facile andare in giro, compiere le diverse azioni e combattere con le varie e differenti armi in cui vi imbatterete. Un secondo gioco Zelda affiancherà la versione che abbiamo già visto, e sarà un gioco su DD. Non si sa ancora se sarà un gioco completamente autonomo, o se si dovrà usare unito all'originale. Un'altra grande produzione è F-Zero X. La versione moderna del classico SNES è più veloce dell'originale (la frequenza dei fotogrammi non scende mai al di sotto dei 60 al secondo) anche nella modalità a quattro giocatori. Nel gioco a un giocatore, vi troverete a condividere lo schermo con altri venti corridori, con nessuna perdita di velocità e con la solita tonnellata di emozioni a tutto gas. Ci sono 24 circuiti per correre e 30 veicoli da provare. Gli sfondi sono un po' smorti, ma non ci farete più caso non appena l'azione comincerà. Nintendo ha inoltre confermato (finalmente) che distribuirà ulteriori piste per il 64DD. Nintendo ha anche presentato con orgoglio il nuovo gioco di snowboard, 1080 Degree Snowboarding, che ha preso a palle di neve in faccia i rivali Cool Boarders e Steep Slope Sliders. Nintendo ha arricchito inoltre le sue sessioni di gioco con uno sguardo a NBA

Nintendo ha rivelato uno dei primi giochi sportivi, basato sul poco giapponese basket.

IL 64DD SVELATO: INIZIA L'ATTESA

BREVE APPARIZIONE MA GRANDE FUTURO PER L'ADD-ON DI N64

Nintendo ha avuto finalmente qualche gioco da mostrare per il 64DD e ha fatto alcuni commenti sbalorditivi su quello che sarà il futuro del suo disc drive aggiuntivo.

Il fatto che per la macchina non ci fossero tanti giochi quanti ci si aspettava era ampiamente compensato da ciò che c'era alla mostra. Con Zelda, F-Zero X e Yoshi's Story, tutti giocabili e capaci di impressionare moltissimo chiunque riuscisse ad avvicinarsi, il futuro per il 64DD sembra decisamente brillante. Nei suoi discorsi, la Nintendo ha lasciato trapelare alcuni dettagli circa i suoi progetti. Come potrete vedere, sta per arrivare sul mercato molto di più di quanto si pensasse in un primo momento. Tutti noi sapevamo che DD ci avrebbe permesso di salvare e giocare giochi, ma Nintendo sta lanciando una gamma di titoli che usano molto di più la potenza del DD. In giochi come Sim Copter, potrete importare le città che avete progettato in Sim City e sorvolarle col vostro elicottero per risolvere qualsiasi difficoltà. Potrete anche importare ornamenti grafici per decorare le vostre estese creazioni urbanistiche. Le possibilità appaiono infinite e, con la forza della Nintendo alle spalle, sembra che il 64DD sia destinato a un futuro molto roseo.

Mother 3 dimostra che il Nintendo 64 è più che capace di regalare un grande RPG.

L'N64 HA NUOVI GIOCATTOLI!

Capture Cartridge vi permetterà di inserire altri accessori a spinotto e catturare immagini da essi.

Il Mouse per N64 renderà più facile usare tutte queste bizzarre cartucce di arte, design e DD.

Alla fiera è stata annunciata, per il Nintendo 64, un'intera gamma di accessori aggiuntivi, che darà una spinta alla macchina verso il primo posto sulla scena delle console. Il più ambizioso è Capture Cartridge, che permette di catturare immagini da una telecamera, TV o video in modo da poterle usare come texture o sfondi nella nuova linea software di Mario Artist. Dovrebbe essere distribuito contemporaneamente al 64DD.

Per permettere agli utenti la massima libertà, insieme ai nuovi pacchetti di Mario Artist, Nintendo sta lanciando un mouse per il 64: potrete però sempre adoperare il vostro tradizionale strumento di controllo se non vi piace l'idea di usare un normale mouse a due tasti stile PC. Il più impressionante add-on nella storia dei videogiochi è però Bio-Feedback Device. Si aggancia alle orecchie e monitora le vostre pulsazioni quando giocate. Se il vostro battito rallenta, velocizza il gioco per compensare. Il Voice Recognition Headset ha fatto invece il giro di molte teste, alla fiera. Si inserisce direttamente con uno spinotto nel vostro Nintendo 64 e vi permette di parlare ai vostri giochi. Al momento si può inserire solamente in un gioco di cuccioli virtuali (virtual pet), ma ne sono stati progettati altri. L'ultimo accessorio di moda è infine il 64GB Pak. Si infila nel vostro comando come un Ramble Pak., ma vi permette di usare insieme cartucce per Game Boy e per N64. Potreste salvare i dati da un gioco per Game Boy sulla cartuccia, per poi usarla sulla versione del gioco per N64 e viceversa.

Mario è tornato. Nintendo non poteva andare alla fiera senza metterlo in bella vista. Questo è Mario RPG2.

1080 Degree Snowboarding è stato prodotto dalla stessa squadra che ha realizzato Wave Race 64.

Sim City 64 supera qualunque altro gioco di simulazione. Progettate la vostra città e guardatela dalla strada.

Basketball, Banjo-Kazooie e Diddy Kong Racing, e presentando demo non giocabili dei suoi titoli artistici (Mario Artist, Talent Maker, Polygon Maker e Picture Maker) e dei giochi di ruolo come Earthbound 64 e Super Mario RPG2. Si tratta in tutti i casi di demo che appaiono molto promettenti. Distributori di altre case hanno esibito moltissimi nuovi giochi per il Nintendo 64. Konami aveva presso i suoi stand nuove versioni di Nagano Winter Olympics, NBA In The Zone e G.A.S.P. Bandai si pavoneggiava invece per gli incassi ottenuti grazie alla 'mania' dei Tamagochi, con Tamagochi World (Il mondo di Tamagochi). La notizia più triste della rassegna è che l'uscita del 64DD, lungamente attesa, sarà rimandata ancora e non avverrà, in Giappone, almeno fino al luglio 1998. Ciò non è dovuto a problemi di fabbricazione, ma al fatto che Nintendo ha concesso più tempo ai programmatori per preparare i giochi al lancio sul mercato. Inevitabilmente, ci sarà una ripercussione sulle date di uscita in America e in Europa. Vi terremo informati su qualunque altra notizia trapeli da Nintendo. È comunque indiscusso che, nel mondo dei videogiochi, il Nintendo 64 è una potenza con cui bisogna fare i conti, e lo Space World lo ha dimostrato ancora una volta mostrando molti buonissimi titoli per la macchina giapponese.

F-Zero X sembra ambire al titolo di più veloce gioco di corse del mondo.

IL SOFTWARE EUROPEO ENTUSIASMA LE FOLLE

BANJO È UN VERO SHOCK: È MOLTO MEGLIO DI QUANTO CI SI ASPETTASSE!

Così tutti si aspettavano che Banjo And Kazooie fosse una versione per bambini di Super Mario 64, vero?

Non si potevano sbagliare di più. Secondo il nostro inviato alla mostra, gli sviluppatori britannici della Rare sono riusciti a realizzare un altro gioco di enorme impatto che dovrebbe essere un sicuro successo. Il platform game tridimensionale appare splendido e offre una grande quantità di livelli che metteranno a dura prova la vostra abilità. Il nostro inviato ci ha detto: "Se mai vorrete poter fare qualcosa in un livello, probabilmente potrete". Il modo in cui si usano i due personaggi offre un grosso vantaggio, poiché i due hanno differenti possibilità di attacco e abilità da usare per sormontare certi ostacoli. Uno può volare e l'altro ha la forza per sfondare o sollevare gli oggetti in cui ci si imbatte. Gli scenari sommersi sono poi particolarmente entusiasmanti.

Consultate la guida per ulteriori dettagli su questo gioco.

La Rare dimostra un'altra volta che gli ideatori europei sono diventati dei leader mondiali con Banjo-Kazooie per il Nintendo 64.

Questomese...

LA FOX FA UNO STRANO EFFETTO AL SATURN!

Preoccupati che i giochi per Saturn si esauriscano l'anno prossimo? Bene, la Fox Interactive sta per distribuire due colossi che dovrebbero stuzzicare il vostro appetito. Alien Resurrection è basato sulla quarta parte delle celebri avventure del cattivissimo mostrone. Voi siete Ripley e cercate di salvare una nave di ricerca e la galassia intera dall'ultima invasione aliena. Dovrebbe uscire ad aprile. Di seguito verrà il gioco di X-Files, che presenterà i due strani eroi della TV intenti a investigare su un altro caso. Questo dovrebbe uscire in estate.

UNA CORSA IRRIPETIBILE!

Avete provato a giocare a Sega Touring Car Championship a Natale? No? Peccato! Se l'orologio del vostro Saturn è impostato sul giorno di Natale, infatti, il gioco mette in funzione una nuova pista che dura 24 ore, dandovi un giorno per battere il vostro miglior tempo. Il vostro Saturn vi dà poi un codice da spedire via e-mail al sito web Sega Japan per vincere alcuni premi speciali Sega. Ormai l'occasione natalizia è sfuggita, ma il 13 febbraio sarà un altro "giorno chiave" per i possessori del gioco...

I PRIMI GIOCHI DEL '98

Sega ha annunciato i prossimi giochi in arrivo sugli scaffali: NBA Action '98, NHL Hockey '98, Steep Slope Sliders, e i giochi di avventura Atlantis e Winter Heat. Uscite più importanti seguiranno, con la conversione arcade di House of the Dead e Burning Rangers del Sonic Team pronti ad apparire nei prossimi mesi.

VF3 - FORSE!

Il mistero "uscirà o non uscirà?" che circonda Virtua Fighter 3 ha visto un altro colpo di scena dal momento che ora è comparso come titolo in uscita sull'elenco ufficiale del sito web di Sega Japan. Questo dopo l'annuncio ufficiale del mese scorso per cui il gioco non sarebbe apparso sul Saturn.

GIGANTE PER PC ARRIVA SUL SATURN

Il Saturn è pronto ad accogliere una versione del corrente successo per PC Riven, il seguito del più popolare gioco per PC di tutti i tempi, Myst. Il, gioco è una gioia per gli occhi per la sua grafica splendida, sebbene non sia veloce da mozzare il fiato.

nonperdete

News (8), Sonic R (30), Sega Touring Car Championship (39), Guida Games Master al 1998 (45), Mortal Kombat Trilogy (66), Zona Console (88), Servizio Segreti (91)...

Questomese... PC

IL 3D DIVENTA ANCORA PIÙ VELOCE!
Proprio quando pensavate di essere sicuri di comprare una scheda 3D, questi bravi amici di 3DFX hanno annunciato che la loro nuova scheda Voodoo Mk2, che pensano di distribuire in primavera, sarà tre volte più potente del modello originale, che è ancora ottimo al momento.

I PREZZI DEI GIOCHI SOTTO MIRA
A causa della concorrenza tra i negozi di giochi i prezzi sono spesso un po' casuali. Riusciranno (vorranno) i distributori a fissare un prezzo standard, a cui tutti i negozi dovranno attenersi? Pare proprio di no: basti pensare che alcuni distributori tendono a non comunicarci i prezzi ufficiali per via dell'1% dell'aumento dell'IVA...

IL SENSO DELLA VITA
Gli appassionati dei film dei Monty Python saranno deliziati nel sentire che la squadra dei leggendari e divertententissimi film e tramissioni televisive ha realizzato un nuovo videogioco chiamato The Meaning Of Life (come il lungometraggio distribuito in Italia con il titolo "Il senso della vita"), di prossima uscita.

CYBER-CETACEI!
I Tamagochi sono noti a tutti per essere un po' tristi. Ma ora i possessori di PC possono mettere le loro mani su Fin Fin, un nuovo cyber-cucciolo a forma di pesce (in realtà è un incrocio tra un delfino e un pinguino) che corre sul vostro schermo mentre lavorate. Potrete nutrirlo e guardarlo fare acrobazie. Sembra anche che reagisca alla vostra presenza. Fin Fin dovrebbe essere disponibile nel prossimo futuro.

FOOTBALL TOTALE!
Europress sta distribuendo una nuova collezione che rappresenta tutto ciò che occorre a un appassionato per trasformare il suo PC in una Mecca del football. Inclusi in questa nuova collezione ci sono i più popolari FIFA '97 e Actua Soccer Club Edition più il raffinato Total Football Management. A coronare il tutto c'è anche la omnicomprensiva Ultimate Encyclopedia of Soccer (Enciclopedia del calcio). Peccato che l'iniziativa sia solo inglese...

BLADE RUNNER SBANCA!
L' ultima 'bomba' di Virgin per PC, Blade Runner, ha venduto più di 600.000 copie nelle prime settimane, diventando uno dei giochi più venduti di tutti i tempi.
Questo è il secondo anno che Virgin fa centro, dopo il successo di C&C: Red Alert l'anno scorso.

nonperdete

QUAKE 2 ANNULLATO

IL "MIGLIOR GIOCO DI SEMPRE" SCO

Avrete bisogno di provviste per sei mesi e di cancellare la vostra vita privata fino a metà luglio, quando riemergerete, emaciati e sofferenti per il duro logorio dei muscoli. Inutile rifiutare la realtà: non c'è alcuno scampo, nessun posto per scappare o nascondersi.

Quake 2. Il seguito del grandioso clone di Doom, è piombato a sorpresa sul pubblico proprio in tempo per annullare l'effetto "siamo tutti più buoni" che il Natale scatena sui primi mesi dell'anno. Il Quake originale è diventato una leggenda tra i giocatori e questo gioco è destinato a essere un milione di volte più grande.

I realizzatori infatti hanno corretto tutti gli elementi del primo gioco che hanno fatto lamentare tutti, in più hanno gettato nel CD un carico di nuovo materiale che farà rimanere a bocca aperta tutto il mondo. Per far girare il gioco avrete bisogno di un PC esageratamente potente e se volete il meglio in senso assoluto dovrete infilare nella vostra macchina una scheda 3DFX o Power VR, specialmente se volete evitare un super 3D dall'aspetto modesto per i pixel troppo evidenti.

Il primo problema risolto è quello del gioco a un giocatore, che lasciava molto a desiderare. Invece degli spazi vuoti con occasionali momenti di azione esplosiva, adesso abbiamo grossi livelli affollati di ogni tipo di mostri: tutti decisi a farvi a pezzi. E non solo questi mostri sono più cattivi che mai, ma anche più furbi. I nuovi livelli di intelligenza artificiale significano che adesso non si può più andare allo sbaraglio: combatterete per la vostra vita in ogni momento del gioco. Ognuno dei mostri pensa e agisce in modo diverso, il che vuol dire che i tempi degli alieni prevedibili è finito. Non potrete mai essere del tutto certi di ciò che questi tipi stanno per fare!

Quake 2 è anche basato sulle missioni. Invece di affannarvi attraverso un livello solo per cercare di trovare un'uscita, dovrete portare a termine dei compiti per scappare. Questa nuova struttura ha permesso ai subdoli realizzatori di infarcire il gioco di rompicapo e trabocchetti per confondere e poi brutalmente assassinare il povero, sventurato giocatore (cioè voi).

Come potevate immaginare, Quake 2 presenta un nuovo gruppo di mostri (che sono, per lo più, combinazioni differenti di uomini e macchine: ve la dovrete vedere con i cyborg!) e alcune delle armi più dure in cui vi siate mai imbattuti tra TUTTI gli sparatutto della storia. Ed è probabilmente giusto, perché quando i mostri cominciano a scartare e aggirarvi per schivare le pallottole, sarete felici di avere armi bestiali.

Come vi aspettereste in un gioco che conta molto sulle schede di accelerazione 3D, la grafica ha subito un'ulteriore messa a punto in Quake 2. Tutti i tipi di effetti luminosi rendono ora le varie città e arene sinistre, mentre colori brillanti hanno sostituito gli usuali neri e marroni smorti dell'originale. I

Guardate l'uso degli effetti luminosi sui proiettili. Davvero incredibile.

Qualcosa che non avreste visto nel gioco originale: molti mostri nella stessa stanza.

Mentre andate avanti nel gioco potreste imbattervi nei resti di altri membri della vostra squadra.

HA IL NATALE

ONFIGGE I BUONI SENTIMENTI

poligoni sono tutti ben definiti, dato che i pixel sono stati eliminati dalla storia dei videogiochi insieme a cose come Spectrum e Atari. Niente fa figurare meglio la grafica che entrare in una stanza e vedere solo il soffitto a centinaia di metri sopra di voi. Non c'è nulla che vi faccia sentire come se foste un piccolo ingranaggio in questo gioco o che descriva la sua grandezza con un impatto così forte come questa sensazione.
Con un gioco per un giocatore che si mostra così superbo, tutte le opzioni per più giocatori che volete, grafica eccellente, mostri migliorati e alcuni momenti veramente terrificanti, Quake 2 è destinato a lasciare il segno.

Dite addio ai vostri amici e alla vostra famiglia e dimenticatevi anche le feste di carnevale: vi aspetta una reclusione volontaria. E lasciatevelo dire da chi ha visto il gioco e se l'è spassata anche con le splendide musiche!

Questa arma assomiglia sospettosamente ai fucili di Alien 2 e fortunatamente fa proprio gli stessi danni.

Non sparereste a una donna, non è vero? Allora morirete molto presto in Quake 2.

Il bestiario di Quake 2

Piranha Mutante

Cyborg Mutante

Robot con braccia a nastro e cervello organico.

Questa collezione di mutanti, cyborg e mostri appare assolutamente incredibile nel gioco se usate una scheda di accelerazione 3D. Se ancora non l'avete comprata, è ora di farlo. Ne vale la pena.

Il prepotente "Billy senza collo"

Pazzo con arma multicanna.

Ciberstrega zombie

Bipede canino carnivoro senza pelle

Sputaplasma volante, ronzante e distruttivo

Gladiatore-tenaglia dalle gambe di pollo

Pulce cibernetica gigante, con tanto di salti e morsi

Questomese...

FINAL FANTASY 7 FA IL COLPO!
Dopo il grosso successo in tutto il mondo, non sorprenderà sapere che il bellissimo RPG della Sony ha battuto tutti i precedenti record di vendita nel Regno Unito piazzando oltre 48.000 copie in due giorni. Le vendite mondiali hanno ormai sfondato il muro dei due milioni di copie.

È IN ARRIVO POPULOUS 3
I giocatori di PC sono impazienti di mettere le mani sull'ultimo gioco di strategia della Bullfrog, ma in redazione è giunta notizia della lavorazione anche di una versione per PlayStation. Il gioco usa i classici elementi di strategia di Populous e li inserisce in un mondo a 3D, per creare quello che sarà il miglior simulatore di divinità di tutti i tempi.

PITFALL 3D AL SAPORE DE "LA CASA"!
Sembra che Pitfall 3D sia in continuo sviluppo, ma sta per subire un altro ritocco. I filmati tra i livelli e anche alcuni dei dialoghi all'interno del gioco sono stati registrati da Bruce Campbell, stella della fortunata serie di film "La casa".

TOMB RAIDER 2,5 IN ARRIVO!
Bene, probabilmente non verrà chiamato Tomb Raider 2,5 perché sarebbe un titolo un po' stupido, ma i realizzatori Core Design stanno già producendo un data disc che seguirà la versione per PlayStation di TombRaider 2. Presenterà nuovi livelli, nuove armi e nuovi avversari. Ancora non è stata stabilita alcuna data di uscita, ma la Sony tiene molto alla cosa, quindi non dovrebbe essere troppo lontana.

NUOVO HARDWARE PER PLAYSTATION!
Sony ha messo a punto un nuovo giocattolo che permette ai realizzatori di velocizzare i loro codici, il che significa avere una maggiore fluidità nei giochi o anche abilitarli a girare in alta risoluzione invece della comune bassa risoluzione. Il primo gioco a beneficiare di questo nuovo aggeggio, chiamato Analyser, è stato F1 '97 della Psygnosis.

STEEP SLOPE SLIDERS PER PSX!
Un altro dei titoli caldi di Sega è sulla via della PlayStation. Steep Slope Sliders è stato prenotato per una veloce conversione dalla JVC e dovrebbe uscire tra breve. Come andrà, rispetto a Cool Boarders 2, è tutto da vedere.

SONY VUOLE IL VOSTRO GUARDAROBA
La Sony ha conquistato il mondo dei giocatori e adesso vuole anche vestirlo! Una serie di vestiti con i quattro logo dei pulsanti della PSX sarà presto disponibile.

nonperdete

Crash Bandicoot 2 (26), Test Drive 4 (36), Peak Performance (38), TOCA Touring Car (40), Judge Dredd (44), C&C: Red Alert (64), Pandemonium 2 (67), PGA Tour '98 (68), Actua Soccer 2 (70), FIFA '98 (74), Power Soccer 2 (78)...

Questomese...

MARIO RPG 2 IN ARRIVO!
La versione SNES potrà anche non vedere mai la luce ufficialmente in molti paesi europei, ma Nintendo sta promettendo cose molto più grandi e migliori per la versione Nintendo 64. Il gioco è ancora in 2D, ma è visto da una angolazione che dà un'impressione tridimensionale, ed è stato studiato appositamente per chi è nuovo ai giochi di ruolo.

IL PRIMO VERO PICCHIADURO IN 3D?
La Ocean ha annunciato che Fighter Destiny sarà pronto per la distribuzione in Europa entro i prossimi mesi. È un gioco di combattimento 3D poligonale che, a giudicare dalla prima versione che abbiamo visto, sembra promettente. Andate In Prima Linea per ulteriori dettagli su questo gioco che è pieno zeppo di personaggi e azioni fantastiche.

MAGICA KONAMI!
Holy Magic Century, un eccellente RPG giapponese, è stato preso al volo dalla Konami per la distribuzione in Europa, così non dovrete aspettare chissà quanti anni per impossessarvene. Dovrebbe uscire in febbraio, dopo Goemon della stessa Konami.

UBI SOFT FA GRANDI ACCORDI!
Ubi Soft, che ha realizzato Rayman, ha preso accordi con i realizzatori di Star Wing, Argonaut, per pubblicare un nuovo gioco per Nintendo 64. È un'avventura di azione in 3D, chiamata Buck Bumble. Nessuna data certa di uscita, per ora, ma è probabile che sarà a metà del 1998.

NINTENDO CONTRATTACCA!
Con la recente caduta dei prezzi, sia nell'hardware che nel software, i rivenditori riferiscono che la Nintendo sta riprendendo maggiori fette nel mercato dei videogiochi nel Regno Unito.
Anche se la Sony è molto più avanti, la Nintendo ha completamente oscurato la Sega e il prossimo bersaglio è quello di arrivare a tallonare la Sony stessa.

UNA SQUADRA DELLA SQUARE ABBANDONA IL GRUPPO!
Subito dopo il notevole successo di Final Fantasy 7, un gruppo di programmatori di Square ha lasciato la compagnia e si è messo in proprio per realizzare RPG per Nintendo 64. Al momento, ha quattro giochi in realizzazione, ma non ne sentiremo parlare fino a '98 inoltrato.

FUORI DI TESTA!
La rivista di cinema Empire considera Golden Eye 007 niente di più di un 'banale clone di Doom'. Bene.

nonperdete

Space World Reportage (6), Diddy Kong Racing (20), Top Gear Rally (34), Aiuto GoldenEye 007 (84), Zona Console (88), Servizio Segreti (91)...

IL MONDO DELLE CONSOLE IN PERICOLO?

IL PROGETTO X SFIDA SONY E NINTENDO

Proprio quando sembrava che Sony e Nintendo si sarebbero spartite il mondo dei videogiochi tra di loro, con Sega che offriva ai rimanenti videogiocatori il progetto Dural, notizie riguardo a una nuova cònsole cominciano a raggiungere la redazione.

L'apparecchiatura, che per ora è soprannominata Project X, è stata realizzata da una piccola compagnia chiamata VM Labs, che si è accordata con alcuni giganti dell'elettronica per quel che riguarda la produzione. Sebbene ancora non siano stati fatti nomi, si vocifera che la macchina sarà pronta a decollare sul finire dell'anno venturo, e probabilmente arriverà prima di qualunque delle nuove console prodotte dalle tre grandi.

I dettagli tecnici riguardo l'apparecchiatura sono top secret, ma la squadra impegnata è un vero gruppo da sogno per quel che riguarda la realizzazione di supporti hardware per i videogiochi. La maggior parte degli ingegneri ha iniziato la sua carriera lavorando per Atari, 3DO, Apple e Sinclair. Se avevate bisogno di ulteriori certezze sul potenziale di questa macchina, due personaggi di spicco alla Sony hanno abbandonato l'azienda per unirsi al gruppo di sviluppo di questo nuovo prodotto. Il guru dei giochi Jeff Minter (l'uomo che sta dietro ad alcuni dei più grandi giochi di tutti i tempi) sta ora lavorando alla realizzazione del software e ha già piazzato alcune schermate e demo sul suo sito Internet. Tuttavia, ciò che queste schermate realmente fanno è sottolineare la sua ossessione per le luci rotanti e per Flossie la pecora. La macchina è più potente dell'esistente hardware a 32 bit o a 64 bit, e ha capacità grafiche mai viste prima, ma questo è tutto ciò che la VM Labs ha deciso di divulgare, almeno per il momento. Altri sviluppatori hanno già gli strumenti per realizzare prodotti per ProJect X e stanno lavorando duro per creare giochi che possano essere pronti per il lancio della macchina nel corso dell'anno. Vedremo nascere una degna rivale delle tre grandi? C'è qualcuno che sta per arrivare, non si sa da dove, a sfidare la supremazia Sony?

FLOSSIE

Online Ovine

psychedelic fur

UN NUOVO PICCHIADURO 3D DA NAMCO

OLTRE TEKKEN 3 E SOUL BLADE

Namco ha messo al lavoro le squadre che hanno creato Tekken 3 e Soul Blade per realizzare un nuovo picchiaduro, basato sulle armi, per coin-op.

Il gioco, attualmente chiamato New Weapon Fighting Game (possiamo solo presumere che cambierà il titolo quando sarà completato), raffigura personaggi che assomigliano a quelli di Tekken, combinati con uno stile di gioco simile a quello di Soul Edge. Attraverso Internet, gli sviluppatori hanno chiesto ai giocatori di esprimere le loro preferenze: le idee migliori saranno poi inserite nel progetto.

Fecero così anche per Tekken 2 e il gioco ottenne un enorme successo di vendite. I nostri segugi di notizie stanno già cercando ulteriori informazioni.

Il figlio illegittimo ninja di Elvis?

Quasi quasi Gran Turismo potrebbe sembrare più attraente delle Spice Girls. Se proprio le Spice Girls non vi ispirano, provate ad avvolgere la vostra lingua intorno a Chameleon Twist. Per godervi invece sparatutto di prima categoria, dovete giocare a Shadow Master.

PER	PlayStation
DA	SCEE
QUANDO	Primavera

DESIGN INIZIALE · CODICE · PLAYTESTING · DEBUGGING · VERSIONE FINALE

GRAN TURISMO

Un altro gioco di corse? Stupendo! Vediamo un po' cosa c'è di nuovo...

Dire che il genere dei giochi di corsa è "ben nutrito" sarebbe abbastanza eufemistico, e "obeso freak" potrebbe essere una descrizione più accurata della categoria. Ci sembra di sentirvelo dire: "Ma come!? Con giochi come V-Rally, Sega Rally, F1 '97 e Rage Racer, che bisogno c'è di doverci sorbire un'altra blanda imitazione?".

Se non siete, giustamente, convinti, impugnate il vostro volante per PlayStation, indossate un casco e preparatevi, dato che è in arrivo la risposta.

Gran Turismo è una simulazione automobilista super realistica che vi permetterà di controllare ben 87 tipi diversi di motori a combustione.

Ognuno è stato modellato secondo le statistiche rilevate in base alle loro performance reali, in modo da assicurare un'autentica esperienza di guida. Il team dei programmatori ha provato personalmente ogni auto per assicurarsi che Gran Turismo fosse il più vicino possibile alla reale esperienza di guida. Che precisione!

Così, con la stragrande maggioranza delle marche di automobili rappresentate nel gioco (incluse l'Aston Martin, la Subaru, la Chrysler, la Mitsubishi) non rimaneva altro ai programmatori che farle correre in una serie di piste rappresentate con una grafica foto-realistica mai vista prima sulla PlayStation.

A questo videogioco sono state abbinate parole come "rilevazione dell'ambiente" o "modello di simulazione della fisica delle automobili": paroloni che per noi vogliono semplicemente significare "divertimento estremo".

All'inizio del gioco avrete abbastanza denaro per comprare un'automobile, nulla di più.

Corse altamente realistiche e un replay che vi stupirà immensamente!

Qualsiasi vittoria può essere però sfruttata per migliorare le prestazioni del vostro motore.

Non è proprio il top dell'originalità, ma che altro si può fare in un gioco di corsa se non gareggiare e potenziare il nostro mezzo? Questa celebrazione della velocità è interamente dedicata al realismo e alla visuale, entrambe decisamente eccezionali.

Si può discutere quanto si vuole a proposito di termini come "fotorealismo" ma, alla fine, come in ogni cosa, sono solo i risultati che contano.

Da quello che abbiamo visto, si tratterà di un gioco davvero splendido, con una magnifica modalità di replay.

In tal caso, cosa importa se il genere è affollato e se non ci sono enormi innovazioni nella struttura di gioco? Si parte!

PRIME IMPRESSIONI

Questo titolo promette di essere un gioco incredibile. L'estremo realismo delle corse potrà essere solamente sorpassato da una grafica unica. Grazie alla modalità di replay, vi sembrerà di osservare una vera gara alla TV... o quasi. È, di sicuro, uno degli aspetti più impressionanti del gioco, e certe volte vi potreste sentire più assorbiti dai replay che dal gioco stesso. So che può sembrare un po'... perverso, ma è la pura e semplice verità!

Gli sviluppatori hanno dedicato parecchio tempo alla guida di auto potentissime, in modo da assicurare il giusto realismo al loro titolo. Hanno sofferto per voi!

PRIMIZIE PRIMIZIE PRIMIZIE PRIMIZIE PRIMI

Gran Turismo ● Holy Magic Century ● iPanzer ● Liberation Day ● Shadow Master
X-Com Interceptor ● Spice World ● XLR8 ● Chameleon Twist ● Fighters Destiny
F1 Racing Simulation ● Klingon Honour Guard ● Buccaneer Redline

SPICE WORLD

Il pazzo mondo delle Spice Girls. Cosa significano quei simboli? Niente!

PRIME IMPRESSIONI

Qui a Games Master amiamo parlare chiaro. Noi siamo abituati a definire gioco un VERO gioco, e questo potrebbe sembrare di più una raccolta di sequenze video interattive. Se sognate le cinque Spice Girl dalla mattina alla sera, probabilmente questo titolo sarà il vostro ideale. Se, inoltre, desiderate vedere le ragazze in azione a seconda delle vostre direttive, questo "gioco" potrebbe essere l'unico modo per aiutare la vostra fantasia. In ogni caso, attendete il verdetto finale di Games Master

Tutti gli altri sono brutti all'interno dello Spice World. Le ragazze hanno sempre avuto la tendenza a essere le più belle del reame...

Il mondo è bello perché è vario... Accidenti, di nuovo quelle ragazze!

Un anno è stato il tempo che hanno impiegato le Spice Girls a raggiungere quello che Hitler, Alessandro Magno, Giulio Cesare, Napoleone e tanti altri non sono stati capaci di ottenere: dominare il mondo ! Benvenuti nella Repubblica delle Spice Girls.

Sono rimasti in pochi gli elementi chimici della tabella periodica di cui le ragazze non facciano ancora le endorser (attualmente stanno negoziando diritti esclusivi per lo Spice-Magnesium). Eppure, le nostre cinque ragazze di talento non si ritengono soddisfatte e, dopo aver sfornato i dischi più venduti al mondo, hanno pubblicizzato una vasta gamma di prodotti, dalle macchine fotografiche ai profumi, oltre a fare l'occhiolino a una serie di industrie mondiali. Non è finita: il Girl Power ha ufficialmente riconosciuto il potere della PlayStation come l'ultimo rifugio per le cinque fanciulle. È proprio il profetico titolo di questo prodotto, un po' gioco e un po' video interattivo, a lasciare un cattivo sapore in bocca: (ragazzi non preoccupatevi, basta sciacquarsi la bocca con la NUOVA Spice-Cola™ disponibile presso tutti i Spice-rivenditori autorizzati) si chiama Spice World.

Il "gioco" (e usiamo questo termine abbastanza cautamente) inizia con un video delle ragazze alle prese con la loro prima grossa esperienza al Festival del Cinema di Cannes. Successivamente, le vere Spice Girls sono, furbescamente, trasformate in riproduzioni generate dal computer. Impersonate una dellle cinque ragazze: Baby (la biondina con il look da bimba), Ginger (la rossa supersexy), Scary (la ragazza di colore aggressiva), Posh (la mora elegantissima) o Sporty (la ragazza in tuta da ginnastica), e allora vedrete che inizierà il divertimento. Il gioco è stracolmo di sequenze video esclusive affinché anche i fan più sfegatati delle Spice Girl possano essere soddisfatti. Fan virtuali e mosse di danza poligonali impegneranno le ragazze, oltre che fornire un mare di informazioni interessanti (anche se non dovete aspettarvi di scovare inediti dettagli sulle passate esperienze da modella di Geri, o sulla presunta relazione di Emma con l'ex-manager Simon Fuller). Dovrete semplicemente prendere una delle canzoni più celebri del gruppo, come Wanna Be, Say You'll Be There, Who Do You Think You Are ? ecc., e remixarla. Poi potrete mandare la vostra Spice-Girl preferita dal coreografo, affinché possa imparare alcuni passi di danza selezionati accuratamente per accompagnare il nuovo mega hit appena creato. Dopo una performance in solitario, potrete danzare assieme alle vostre quattro scatenate compagne, esibendovi in ogni tipo di acrobazia. Seguendo lo stile diffuso da Parappa the Rapper, potrete concretizzare il vostro allenamento esibendovi con le vostre compagne. Parlando di giocabilità pura, non aspettatevi tanto da questo titolo. Attrarrà sicuramente tutti gli Spice-fan oltre che tutti coloro i quali hanno da sempre desiderato far ballare la propria Spice Girl preferita. "Spice Up Your Life!", se volete, e probabilmente vi manderà in visibilio. Noi comunque continueremo a spargere per vari universi la tradizionale salsa di pomodoro...

Ecco le ragazze nel loro splendore generato al computer. Che ve ne pare?

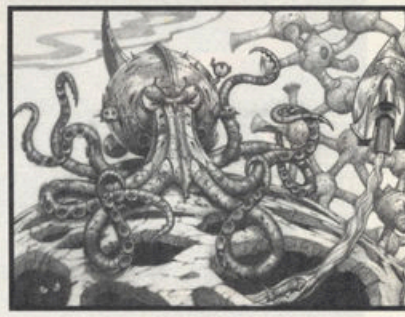
A quanto sembra, Posh sta cercando di togliersi un fastidioso prurito sopra la gamba... solo in questa maniera potremmo spiegarci quel suo broncio!

PER	PlayStation
DA	SCEE
QUANDO	Febbraio

DESIGN INIZIALE · CODICE · PLAYTESTING · DEBUGGING · VERSIONE FINALE

PRIMIZIE PRIMIZIE PRIMIZIE PRIMIZIE PRIM

Potrebbe apparire come una specie di Disneyland del futuro, anche se lì chi si esibisce non cerca di mangiarsi i visitatori, oppure di conficcargli le corna nello stomaco quando si irrita. Non date da mangiare agli animali, ed evitate di diventare il loro pasto...

Destra: Questo contorto disegno vi dà l'idea di ciò che vi attenderà andando avanti nel gioco.

Sinistra: Potrete guidare una specie di fuoristrada hi-tech, ma dovrete comunque attraversare questo orrendo ponte per affrontare il vostro nemico.

SHADOW MASTER

Il nome è intrigante: vediamo se il gioco è altrettanto interessante...

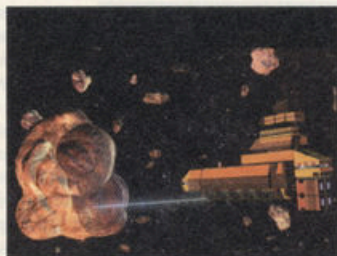
Non si può dire che ci sia carenza di giochi simili a Doom, ma, secondo gli intelligenti programmatori della Psygnosis, questa volta dovremmo avere a che fare con un gioco diverso dal solito cliché, e, considerato il successo di G-Police e Colony Wars, entrambi originati dalle loro menti, può darsi che ci sia del vero.

Infatti, invece di andare in giro uccidendo tutto quello che si muove alla ricerca dell'uscita di un dato livello, in Shadow Master potremo controllare un mezzo da combattimento (che assomiglia a una specie di macchina capace di muoversi anche lateralmente ed è sorprendentemente facile da controllare). Invece di usare solamente corridoi e stanze, utili a riprodurre quell'atmosfera claustrofobica tipica di Doom e di tutti i suoi cloni, i ragazzi della Psygnosis ci delizieranno con degli spazi apertissimi, completamente privi di nebbia, in modo da dare un senso di grandezza. Ricordate, poi, i nemici di Doom basati sugli sprite ? Ormai appartengono al passato. In Shadow Master dovremo affrontare nemici di ogni tipo interamente poligonali. Giusto per farvi un esempio, quando una creatura morirà la vedrete esplodere in maniera spettacolare, con pezzetti del suo corpo, rigorosamente poligonali, saetteranno nello schermo.
Usando delle tecniche davvero potenti, gli sviluppatori hanno strutturato il gioco in modo che il giocatore possa essere attaccato da sette od otto creature provenienti da direzioni diverse.
Tutte le armi dei nemici creeranno dei meravigliosi effetti luminosi, senza che intervenga alcun rallentamento durante le partite. Il tutto risulterà ancor più impressionante quando vi accorgerete che i programmatori non hanno utilizzato la solita noiosa nebbia per mascherare i tipici problemi di clipping.
Questo titolo sembra candidato a essere un altro successo della sfornagioielli Psygnosis.
Ci è appena pervenuta una versione definitiva del gioco: ve ne proporremo la recensione nel prossimo numero.

PRIME IMPRESSIONI

Nessuna nebbia, livelli all'aperto e vastissimi, moltissimi avversari e stupendi effetti luminosi. Sembra proprio che la nuova generazione di giochi per Sony PlayStation sia ormai alle porte.
In questo gioco potrete ammirare effetti che solo un PC, con l'ausilio di una costosa scheda acceleratrice 3D, potrebbe mostrarvi. Sembra un gioco folle, che non vi lascerà un attimo di respiro. Potrebbe trattarsi di un grandioso successo.

ZIE PRIMIZIE PRIMIZIE PRIMIZIE PRIMIZIE P

PER PC
DA Electronic Arts
QUANDO Gennaio
DESIGN INIZIALE | CODICE | PLAYTESTING | DEBUGGING | VERSIONE FINALE

- "Oggetto in avvicinamento, capitano!"
- "Distruggetelo !"

-"Scott, la macchina del caffé si è guastata, in quanto la può riparare?" -"Ci vorrà almeno un'ora, capitano!"

La grafica sembra stupenda. Aspettatevi meno filmati in full motion rispetto ai titoli precedenti.

WING COMMANDER PROPHECY

"Si tratta di Wing Commander, Jim, ma non come lo conosciamo noi..."

Spazio...ultima frontiera... La missione di Electronic Arts è di esplorare nuovi e strani modi di riciclare la saga di Wing Commander e di dirigersi là dove nessuno sparatutto era mai giunto prima...

Wing Commander Prophecy segue due percorsi ben collaudati: si tratta di una specie di "Top Gun nello spazio". Intrecci sentimentali e coraggiose imprese spaziali si fondono a un tema familiare ai fan di un modesto successo cinematografico, un certo Guerre Stellari.

Un giovane eroe, ispirato a Luke Skywalker, incontra una donna ufficiale. Si tratta di una donna meno giovane, sicura di sé ed estremamente attraente, e la passione che si scatena tra i due potrebbe fondere l'intera galassia. Uno squadrone di piloti si sta preparando ad affrontare una sconosciuta forza aliena, con un tocco di sana goliardia cameratistica.

Questa quinta versione di Wing Commander (con la differenza che il 'cinque' è stato sostituito con 'Prophecy') non è riempito fino alla saturazione di filmati in full motion, così come capitava negli episodi precedenti. Sembra che un'iniezione di energia nei programmatori abbia spinto questi ultimi migliorare invece la giocabilità globale. Questa nuova uscita è considerata il primo episodio di una trilogia, per cui la trama è caratterizzata da tantissimi nuovi elementi. Interpreterete il ruolo di un pilota recluta, e conclusasi la guerra con i Kilrathi, dovrete affrontare una nuova razza aliena, come al solito impersonata da un gruppo di attori vestiti con variopinte tute di gomma.

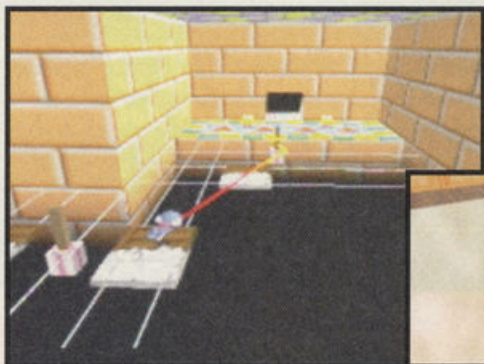
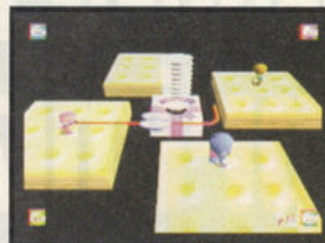
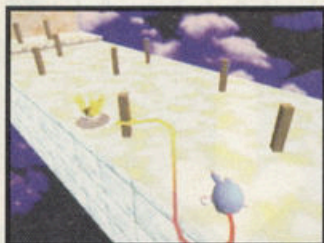
Enfatizzando maggiormente la giocabilità che la trama, Origin ha introdotto molti nuovi elementi, in modo portare al massimo l'adrenalina, inclusi l'accelerazione 3D e l'opzione multi-player. Promette di essere il più strepitoso Wing Commander di sempre.

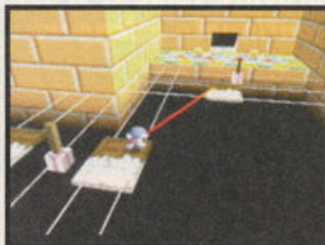
Aspettatevi di trovare un bel po' di scintillanti astronavi nel vostro schermo non appena Wing Commander Prophecy sarà disponibile nei negozi.

PRIME IMPRESSIONI

Riteniamo che nel precedente episodio di Wing Commander la presenza di filmati in full motion fosse decisamente un po' troppo pesante. A quanto sembra, questa quinta incarnazione sarà strutturata in modo migliore e ci garantirà una giocabilità estrema durante le nostre avventure spaziali.

PRIMIZIE PRIMIZIE PRIMIZIE PRIMIZIE PRIM

PER N64
DA Imagineer/Ocean
QUANDO Gennaio
DESIGN INIZIALE | CODICE | PLAYTESTING | DEBUGGING | VERSIONE FINALE

Qui potete osservare vari usi diversi per le lingue dei nostri 'chameleon kid'. Ci vorrà un po' di tempo, però, per padroneggiare i controlli.

(Sopra) La modalità in multi-player si può giocare in varie forme: scaraventare oggetti verso i nemici è di sicuro un passatempo rinfrescante dopo il caratteristico battle mode.

CHAMELEON TWIST

Ne uccide più la lingua che la spada? Ecco il platform per N64 che usa di più la lingua...

Ogni camaleonte può essere riconosciuto per il suo colore. Un approccio classico.

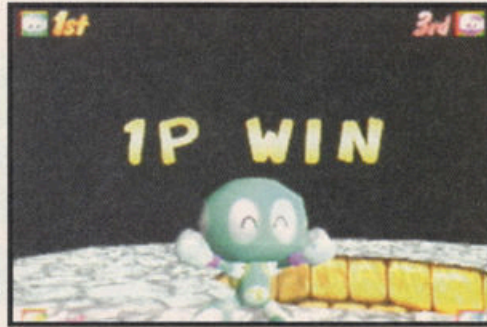
Questa partita in multi-player vi vede in azione mentre sparate palle di fuoco all'interno dell'arena cercando di colpire il vostro avversario.

Le lingue sono proprio forti. Grassottelle, insicure e un po' rigonfie, stanno tranquille nella vostra bocca come dei lenti vermi sulla strada. Assaggiano, leccano e certe volte vorrebbero scappare, ma non ci riescono... Lo so, è schifoso, ma abbinatele alla potenza dei muscoli presenti nella bocca dei camaleonti e diventeranno delle armi tremende. Datele, poi, a Davy, Jack, Fred o Linda, i camaleonti umanoidi protagonisti di questa nuova produzione per Nintendo 64, e potranno fare di tutto: saltare, attaccarsi come dei lazi e, strano, ma vero, diventare strumenti per mangiare!

Benché a una prima occhiata Chameleon Twist possa apparire come un clone spudorato di Super Mario 64, in realtà ci delizia di alcune novità. Gli sviluppatori hanno preferito trascurare la libertà di corsa e salto che caratterizzava il sopracitato titolo Nintendo, preferendo sfruttare al pieno i poteri dell'organo del gusto. Molto spesso dovrete tirar fuori la lingua, attaccarvi a qualcosa di sicuro e scaraventarvi verso piattaforme distanti.

Usate il grilletto per raggiungere posti sopra di voi e il pulsante B per i normali attacchi orizzontali. Impiegherete un po' di tempo prima di assimilare completamente i vari movimenti possibili, ma superato il primo periodo di orientamento, il gioco si potrà controllare alla grande. L'opzione di gioco in quattro è ottima, grazie a due diverse modalità (Survival e Time Trial), ognuna caratterizzata da quattro arene. Troverete, inoltre, piattaforme galleggianti e diversi tipi di power-up, e anche se alla fine vi troverete a sputare palle di fuoco e lanciare oggetti sicuramente proverete un'esperienza videoludica diversa da quelle a cui siete normalmente abituati. Chameleon Twist dovrebbe essere già sugli scaffali, anche se vi consigliamo di tenere in caldo il vostro denaro in attesa di leggere la nostra recensione nel prossimo numero.

STAGE SELECT
SURVIVAL MATCH
TIME TRIAL

Survival o Time Trial? Le arene sono tutte diverse per cui.... scegliete bene!

PRIME IMPRESSIONI

Sembra un gioco abbastanza normale: sei mondi diversi (fra i quali la terra della giungla, quella delle bombe e quella delle formiche), diversi power-up e piattaforme e un bel po' di grafica attraente. Il gioco, però, vi appassionerà quando, impugnando il joypad, avrete una lingua ai vostri ordini. Qui in redazione tutti vogliono farci una partita, e questo è buon segno...

PRIMIZIE PRIMIZIE PRIMIZIE PRIMIZIE

primizie

Anche questo mese i corrispondenti di GamesMaster ci propongono una nutrita carrellata delle novità mondiali più esclusive. Volete sapere qualcosa di più su X-Com: Interceptor? Siete curiosi di provare come ci si sente a vivere le avventure di Star Trek dalla parte dei Klingon? Allora continuate a leggere...

iPANZER

PC

Simulatore di carro armato | Interactive Magic | Marzo

Sognate di cambiare la storia, di vivere da protagonisti corazzati le grandi battaglie che hanno cambiato le sorti del nostro secolo? Potrete rivivere alcuni momenti gloriosi e storici grazie a iPanzer '44, il seguito di iM1A2. Basato su una serie di battaglie fra carri armati negli anni conclusivi della Seconda Guerra Mondiale, vi permetterà di impersonare tedeschi, americani o russi. Ci sarà una vasta scelta di visuali e due diversi livelli di comandi.
Al ritorno dalle missioni, sarete premiati con medaglie diverse a seconda di come vi sarete comportati sul campo di battaglia.

LIBERATION DAY

PC

War game | Interactive Magic | Febbraio

È un'idea innovativa in un videogioco... Non siamo soli nell'universo...(Ma va ?!) Gli esseri con cui dobbiamo dividerci l'universo sono tutti cattivi, malvagi e da eliminare al più presto (Ma va ?!).
Non preoccupatevi, avrete a vostra disposizione l'armamentario più avanzato del Ventiquattresimo Secolo, in modo tale da liberare il pianeta Nu Haven, in un attacco mirato a prevenire un'imminente conquista della Terra da parte degli alieni. Purtroppo, però (e qui arriva la fregatura), i nostri nemici saranno dotati di super poteri, anche se voi potrete sfruttare l'elemento sorpresa! Secondo lo stile di Command & Conquer, dovrete amministrare diverse risorse e guidare i vostri uomini verso la vittoria. Buona fortuna!

X-COM: INTERCEPTOR

PC

Sparatutto strategico | MicroProse | Giugno

Dimenticate i giochi in cui dovevate combattere gli alieni nel passato, lenti e a turni. MicroProse sta trasformando la celebre serie di giochi X-Com in un gioco spaziale tridimensionale abbinato a sezioni di strategia in tempo reale. Dovrete crearvi le risorse, progettare e costruire le astronavi e ideare i vari attacchi. Fatto ciò, il tutto si concretizzerà passando alle sequenze d'azione nello spazio. Dovrete eliminare delle razze aliene prima che distruggano voi, anche se, in questa nuova versione del gioco, potrete anche giocare in deathmatch con i vostri amici.

XLR8

PC

Corsa | Europress | Marzo

Immaginatevi un gioco dotato di grafica paragonabile a quella pre-renderizzata presente in certi titoli, ma, grazie alla potenza delle schede 3DFX, con la possibilità di muovervi ovunque vogliate, con libertà a 360°.
È proprio questo ciò che vi offrirà XLR8. Questo gioco di corse 3D della Europress sembra veramente interessante, grazie a una grafica incredibilmente dettagliata e a una velocità talmente esagerata da far stare quasi male. Aspettate di vedere le sequenze nel tunnel dove potrete correre a testa in giù e ve ne accorgerete! La colonna sonora, rigorosamente techno, è stata composta e suonata da gruppi famosi, compresi i Fluke: finalmente anche WipEout avrà un serio rivale.

WARHAMMER: DARK OMEN

PC

Wargame | Electronic Arts | Marzo

Il seguito di Warhammer: Shadow of the Horned Rat non è il solito clone di Command & Conquer. Il gioco si evolve e si espande costantemente, e ciò significa che ogni azione compiuta durante qualsiasi fase del gioco influenzerà gli eventi futuri. Stiamo, inoltre, parlando del primo vero gioco di strategia completamente tridimensionale (ma scommettiamo che non sarà l'ultimo). Potrete controllare tantissime unità bizzarre e diverse, e con esse dovrete abbattere l'Impero (avete già capito: l'idea è, come sempre, presa da Guerre Stellari).
La grafica, estremamente avanzata stupisce continuamente con impressionanti effetti, specialmente durante i sanguinosi combattimenti, che si prolungheranno fino a che le vostre armate non avranno distrutto le truppe del male.

PLANE CRAZY

PC

Corsa d'aerei | Europress | Giugno

Esistono tantissimi giochi di corse automobilistiche, per cui l'Europress ha deciso di presentarci qualcosa di diverso con quest'ultima produzione. Dovrete spostarvi nei cieli e gareggiare con degli strani mezzi alati attraverso vari livelli, che variano dai canyon alle strade cittadine (in effetti, non è che cambi poi tanto). Dovrete raccogliere dei power-up e delle armi per eliminare gli avversari. Ciò che distingue questo titolo dalla concorrenza è la varietà di manovre spericolate che si possono compiere attorno ai vari ostacoli presenti nelle diverse piste. Attualmente questo gioco ci sembra decisamente interessante, anche se i programmatori dovranno lavorarci ancora un bel po'.
Presto vi forniremo ulteriori notizie.

PRIMIZIE PRIMIZIE PRIMIZIE PRIMIZIE PRIMIZIE

KLINGON HONOUR GUARD

StarTrek | MicroProse | Estate 1998

Un gioco derivato dalla serie Star Trek, ma con una differenza: invece di impersonare i soliti Kirk o Picard, potrete vestire i panni dei mitici Klingon. Il gioco utilizza il motore grafico di Unreal per coinvolgervi in una serie di missioni dove gli esperti di Star Trek potranno ritrovare persone e luoghi abbastanza familiari. Ci saranno sette mondi, ognuno dei quali dotato di quindici livelli. Si tratterà di uno sparatutto in prima persona, in cui troverete tantissime armi da usare e diversi viscidi alieni da eliminare. Interessante.

BUCCANEER

Simulatore di pirati | Mindscape | Gennaio

In questa nuovissima avventura il giocatore potrà dedicare la sua vita ai mari, al saccheggio e ai bottini, sia in modalità singola sia in multi-player. Potrete attaccare navi e città nel tentativo di completare le diverse missioni che vi saranno affidate durante il gioco. Il vostro compito sarà, più o meno, quello di diventare il pirata con il nome più scemo (più scemo di Barbanera o Long John Silver). Nel gioco potrete bilanciare violenza e diplomazia: potrebbe venir fuori un bel titolo.

REDLINE

War Game | Electronic Art | Marzo

Si tratta della solita guerra fra fazioni, ma questa volta nel futuro. Il giocatore dovrà guidare i propri uomini, a piedi e su futuristici veicoli, contro quelli del computer. Il gioco si sviluppa in un ambiente tridimensionale, con dieci diversi veicoli e un carico di armi da usare per completare le missioni ed eliminare i nemici. Ci saranno tantissime missioni e strategie diverse, potranno giocarci fino a sedici giocatori in rete e saranno supportate tutte le schede acceleratrici 3D.

ULTIMATE RACE

Corse | MicroProse | Febbraio

Sembra che questo gioco sia uno dei più bei titoli di corse mai programmati su PC, e non è ancora stato ultimato. Troverete ben sedici piste a mettere alla prova i vostri riflessi e quattro diverse modalità di gioco. Oltre alle solite opzioni multi-player in rete, potrete trovare il supporto per qualsiasi periferica immaginabile. Stiamo parlando di uno di quei giochi che mostrano il meglio di sé solo tramite una scheda acceleratrice 3D, ma siamo sicuri che, per lo scorso Natale, ne avrete già chiesta una a Babbo Natale. A presto per ulteriori novità.

HOLY MAGIC CENTURY

RPG | Konami | Febbraio

Interpretate il ruolo di un giovane apprendista stregone, alla ricerca di tre spade magiche all'interno di un regno medioevale e un po' magico. Fortunatamente avrete due amici con voi, dato che avrete proprio bisogno del loro aiuto! Siete stati incaricati dal Papa del reame (DA CHI?!) di raccogliere gli oggetti magici che permetteranno di eliminare le forze del male (se solo fosse così facile!). Mentre sarete alle prese con la vostra missione aiutati dai vostri poteri magici, però, uno stregone dedito alla magia nera e dall'incoraggiante nome di Larva cercherà di complicarvi la vita. Avrà a sua disposizione una banda di mostri malvagi che si nutriranno e rinforzeranno grazie ai sette peccati capitali dell'uomo (bella forma di energia alternativa, eh?). Quindi, tirate fuori il libro degli incantesimi e il cappello a punta e preparatevi!

FIGHTER'S DESTINY

Picchiaduro | Imagineer/Ocean | Disponibile

Conosciuto, in precedenza, come Struggle Hard, questo picchiaduro (realizzato dagli stessi sviluppatori di Multi-Racing Championship) vede in azione dieci personaggi, una strategia di attacco a due pulsanti e un modo alternativo per vincere (la barra dell'energia si ricarica e vince il primo che totalizza sette punti). Il gioco in modalità singola, in realtà, ci è parso un po' troppo facile, nonostante le sfide a due giocatori ci siano sembrate le più divertenti mai provate su Nintendo 64. Stiamo parlando di un futuro successo? Lo scoprirete nel prossimo numero, quando potrete leggere la nostra recensione.

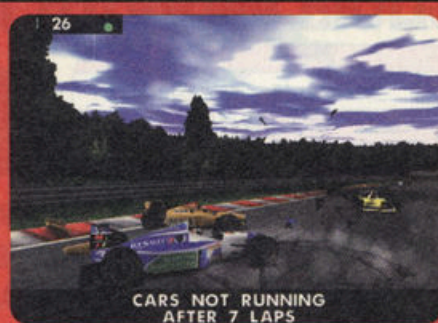
Le barre di energia a sette stage sono situate nel solito posto in alto nello schermo.

F1 RACING SIMULATION

Corse | Ubi Soft | Disponibile

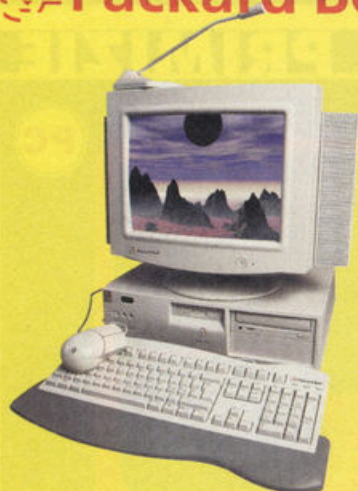
Potrà pur essere una licenza di F1 già superata (è basata sulla stagione 1996), ma la nuova simulazione della Ubi Soft ci propone un realismo mai visto prima. Sette diverse modalità di gara, e la scelta fra stili di corsa facili e coinvolgenti ci permetteranno di raggiungere una competenza quasi professionale per ciò che concerne la Formula 1. È possibile giocare in due correndo con lo split-screen e sfidarsi in un numero compreso tra due e otto giocatori, che potranno competere tramite network o modem.

È nel puro aspetto estetico che F1 Racing Simulation ci ha davvero impressionati. La grafica è super realistica e, da quello che abbiamo visto, questo gioco potrebbe diventare un mega hit.

Lo scoprirete nel prossimo numero.

È un peccato che le statistiche non siano maggiormente aggiornate, ma non è un problema.

Packard Bell

MONITOR E IVA INCLUSI

ACER

COMPAQ

IL NUMERO 1 AL MONDO *

a sole **L. 2.699.000**

(IVA Inclusa) con un anno di garanzia

PC PACKARD BELL DESKTOP
MODELLO: CL1121
PROCESSORE: Pentium 200MMX
RAM: 16Mb (2 Simm x 8MB) EDO RAM
HD: 2,1 GB
CACHE: 256k Level 2
CD ROM: 20x
AUDIO: Scheda 16 Bit Sound Blaster Compatibile
VIDEO: S3 Virge 3D 64 Bit 2MB
MOUSE, TASTIERA, CASSE e MICROFONO INCLUSI

MONITOR PACKARD BELL 14"
SOFTWARE:
- WINDOWS 95
- MS WORD 7.0
- MS WORKS 4.0
- MS MONEY
- PACKARD BELL NAVIGATOR
- CD Encarta 97
- CD PACK: Fifa 97; Elle Beauty Guide; EzLanguage; Pop-Up Greetings; Garden Designer; Swiv; Adiboo; MusÉe d'Orsay

*(mercato consumer)

IL NUMERO 1 AL MONDO a sole

L. 1.899.000

(IVA inclusa)

con un anno di garanzia

COMPAQ PRESARIO
MODELLO: PRESARIO 2230
PROCESSORE: Cyrix 200 MHz
RAM: 16Mb EDO RAM
HD: 2,1GB
CD ROM: 16x
AUDIO: Scheda 16 Bit
VIDEO: Direct 3D 64 Bit 1MB
MOUSE, TASTIERA, CASSE INCLUSI
MONITOR: PRESARIO 14"

IL PC DEL 3° COSTRUTTORE AL MONDO a sole

L. 2.289.000

(IVA Inclusa) con un anno di garanzia a domicilio

ACER ASPIRE
MODELLO: ASPIRE T5166DT
PROCESSORE: Intel Pentium 166 MHz MMX
RAM: 16 Mb
HD: 2GB
CACHE: 256 K
CD ROM: 16 x
AUDIO: 16 Bt Acer
VIDEO: 64 Bit 1Mb
MOUSE, TASTIERA, CASSE INCLUSI
MONITOR: ACER 14"
SOFTWARE: Lotus Smart Suite 97; Fifa 97; 10 titoli tra cui Tomb Rider, Revel Moon Rising MMX

STAMPANTE OKIPAGE 6e

CODICE: OKIPAGE 6e
MODELLO: OKIPAGE 6e
TIPO STAMPA: LED a stato solido B/N
ALIM. CARTA: Alimentatore automatico 100 fogli + Alimentatore manuale
FORMATI CARTA:Lettera, Legale, A4, A5, B5, A6, Executive, Buste, Lucidi, Etichette
MEMORIA:1 Mb (espandibile fino a 18 Mb)
VELOCITA':6 pagine al minuto
QUALITA':300 DPI e in classe 600 DPI
FONT:35 Fonts scalabili MicroType, 10 Fonts scalabili TrueType e 3 Fonts Bitmap
INTERFACCIA:Porta Parallela Windows compatibile di tipo Centronics bidirezionale
DRIVER:Windows 95, Windows 3.x e Dos
Funzionamento con basso livello di consumo energetico - Pannello di controllo software per l'impostazione ed il controllo della stampante
GARANZIA:TRE ANNI
PREZZO: L. 749.000

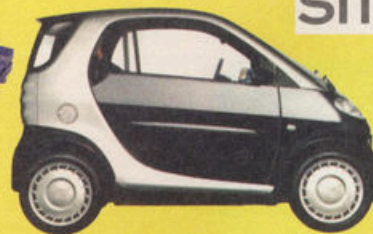
FOTOCAMERA FUJIFILM solo a L. 1.099.000 (IVA Inclusa)

MODELLO: DS7 A COLORI
MEMORIZZAZIONE: Scheda MG-2 (SmartMedia)
RISOLUZIONE: 640x480 in modalità Standard 320x240 in modalità Economy
SENSIBILITA': ISO 100 FORMATO FOTO: JPEG
DISPLAY: LCD da 1,8" ALIMENTAZIONE: 4 Batterie alcaline A4 Corrente 6V con adattatore OBIETTIVO: 38mm Grandangolare MEMORIA: 30 Fotogrammi in Standard, 60 Fotogrammi in Economy PESO: 240 gr. Senza batterie INTERFACCIA PC: Porta Seriale per scaricare le foto sul PC in formato JPEG USCITA VIDEO: Cavo video tipo PIN per collegare la fotocamera ad un TV e vedere le immagini sullo schermo
GARANZIA: UN ANNO

ZIP DRIVE 100 IOMEGA

MODELLO: LETTORE ZIP 100
Lettore di dischetti da 100 MB ciascuno con interfaccia parallela bidirezionale ad alta velocità e software apposito di gestione. Possibilità di collegare la stampante direttamente al drive Zip.
GARANZIA: UN ANNO

solo a L. 349.000 (IVA Inclusa)

VIENI DA CYBERSTORE PARTECIPI ALLA GARA PER VINCERE UNA SMART

VINCI L'AUTO DEL 2000

I MIGLIORI PRODOTTI AI MIGLIORI PREZZI SI TROVANO DA :

CYBERSTORE

ORARIO CONTINUATO
A DICEMBRE APERTO TUTTI I GIORNI ANCHE LA DOMENICA
DALLE 9.30 ALLE 19.30 IL LUNEDI' SOLO IL POMERIGGIO

Centro Commerciale Agorà - Piazza Gobetti - Cassano D'Adda (Mi) - Tel. (0363) 360256 - **Metro:** Linea 2 (verde) - Capolinea Gessate - **Bus:** Da Gessate Capolinea

IL PIU' GRANDE SUPERSTORE DI COMPUTER IN ITALIA

Recensioni

Games Master si è accaparrata tutti i più affidabili esperti del settore per scovare, testare e recensire per voi i migliori titoli del momento. All'interno di ogni recensione troverete tutte le notizie sul gioco, tante foto e soprattutto una completissima Barra del Giudizio che riassumerà per voi il giudizio del nostro esperto sul gioco in questione.
La Barra del Giudizio, un po' meno "spezzata", è fatta così:

TITOLO DEL GIOCO	
VERSIONE RECENSITA	Sistema
GIOCATORI	1, 2, ecc.
DA	Produttore
PREZZO	Se disponibile
USCITA	Mese

GRAFICA — La qualità grafica del videogioco: le animazioni, gli sprite, i fondali... 82

SONORO — Come sono gli effetti sonori? La colonna sonora è da MTV Award? 86

IL GIUDIZIO — In sintesi, un giudizio sul videogioco, le sue pecche e i suoi punti di forza.

GIOCABILITÀ — Sarà frustrante trovare le mosse o l'adrenalina scorrerà a fiumi mentre giocherete? 93

LONGEVITÀ — Qui vi diciamo quanto vi ci vorrà prima di essere nauseati dal gioco e pensare di scambiarlo. 78

GLOBALE 87 — La resa dei conti. Tutto il videogioco in un solo numero. Croce e delizia da maneggiare con gran cura

Legenda

La Barra del Giudizio raccoglie le informazioni sintetiche riguardo alla valutazione del gioco recensito. I voti sono percentuali e i prezzi, quando disponibili, sono puramente indicativi.

Semplice, no? Poi c'é la Barra di Sistema, che dice per quale piattaforma il gioco è disponibile, ci sono le nostre schede che parlano dei power up, delle special feature, dei personaggi, e poi... insomma, voltate pagina e buttatevi a capofitto fra le preziosissime recensioni di Games Master!

MARIO KART 64 HA TROVATO IL SUO SUCCESSORE? ARRIVA DIDDY KONG RACING, E PARE CHE IL NINTENDO 64 POSSA PROPRIO TRARNE NUOVA LINFA. MA È DAVVERO GIÀ ARRIVATO IL MOMENTO DI ABBANDONARE MARIO KART 64?

DIDDY KONG

Come un fulmine a ciel sereno, il progetto top secret della Rare sembra basarsi fermamente su Mario Kart 64. Riuscirà Diddy ad arrivare primo?

Tutti pensavano che sarebbe uscito a Natale. Annunciato appena due mesi fa, Diddy Kong Racing è arrivato per fornirci quella piacevole sensazione che si prova quando si ritrovano le cinquantamila lire finite, tempo fa, dietro al sofà. Non abbiamo dovuto aspettare anni, soffrendo davanti a confusi screenshot con la data del lancio continuamente posticipata, così come capita, molto spesso, ai titoli più attesi e celebrati. Grazie alla segretezza della Nintendo e al loro servizio di agenti segreti inglesi reduci da Golden Eye, ovvero i programmatori della Rare, nessuna notizia riguardo a Diddy Kong Racing è mai trapelata durante i due anni di sviluppo presso Twycross.

Potete osservare il personaggio segreto, Drumstick the Turkey.

I pulsanti laterali vi permetteranno di sgommare alla Mario Kart.

Attivate gli scudi tramite power-up per respingere i missili.

Taj, amico mio!

Il primo personaggio in cui vi imbatterete nell'Adventure Island di Diddy Kong è Taj, un enorme, magico elefante blu indiano. Oltre a permettervi di cambiare veicolo, il pachiderma presiederà alla cerimonia di premiazione del palloncino d'oro.

Passate dal vostro grosso amico blu che vi permetterà di cambiare veicolo, e se siete veramente bravi...

...potrete sfidarlo su Adventure Island per conquistare un palloncino.

Diamoci dentro con questi bei palloncini !

Non pensate che i power-up presenti in Diddy Kong siano simili a quelli di Mario Kart. Sarebbe superficiale crederlo, credeteci. In pratica, raccoglierete power-up passando sopra dei diversi palloncini colorati: un rapido colpo al tasto Z vi permetterà di liberarne uno, oppure di costruirne di nuovi unendo due o tre palloncini dello stesso colore.

Palloncini Rossi

Proiettili! Come i proiettili verdi di Mario Kart, non potendoli guidare non risultano così utili. Raccoglietene a sufficienza in modo da ottenere un missile guidato oppure una serie di dieci colpi ricaricabili, e sarete una macchina da guerra.

Palloncini Gialli

Funzionano come degli scudi, proteggendovi dagli attacchi dei missili nemici, e permettendovi di spingere gli avversari fuori pista. Decisamente utili.

Palloncini Verdi

Vi permettono di depositare ostacoli nella pista in modo da eliminare gli avversari dietro di voi. Potrete usare macchie d'olio, mine, e, con tre palloncini, alcune insidiose bolle che incolleranno gli avversari alla strada.

Palloncini Blu

Questo è il tipico bonus che vi permetterà di aumentare la velocità. È utile se usato da solo, ma un po' eccessivo se sfruttato alla tripla potenza. Vi conviene lasciare andare l'acceleratore prima di usarne uno.

Multi-palloncini

Compete con i fulmini di Mario Kart per il titolo di miglior power-up di sempre. In pratica, sarete trascinati verso il leader della corsa, come capita a un certo Coyote con la sua veloce preda.

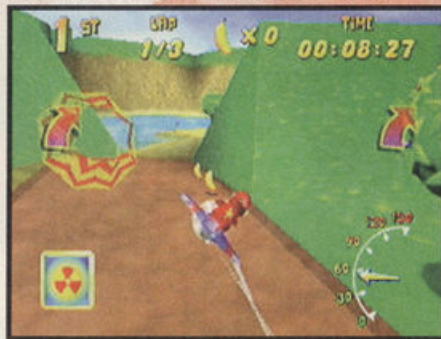
Che i piloti si preparino!

Ci sono otto personaggi da scegliere: potrete selezionarne uno, annullare la vostra scelta, sceglierne un altro e annullare la vostra decisione per tornare al pilota selezionato in partenza. Drumstick the Turkey e TT the Watch verranno fuori molto più avanti.

Arrivato! Pipsy riceve il pallone d'oro del vincitore dall'elefante Taj.

Attraversiamo una gola con un tasso a prua! Roba da matti...

Fatevi strada lungo quel percorso a zig-zag per aumentare notevolmente la vostra velocità.

Ora, però, il segreto più nascosto del gioco potrà essere rivelato nel suo più completo splendore scimmiesco. Non appena inizia la presentazione, la vostra prima occhiata a Diddy in azione vi farà rimanere a bocca aperta. Lasciamo pure perdere le affermazioni delle Rare secondo la quale Diddy Kong costituirebbe un genere di gioco a sé, una specie di "adventure racer". Per ora, semplicemente, non si può negare che la grafica sia veramente splendida e veloce. La Rare chiama il suo nuovo motore "Realtime Dynamic Animation Technology", ma per noi è più semplicemente una grafica parecchio carina e che appare nettamente superiore a quella di Mario Kart 64. Tutto è massiccio, brillante e croccante come una patatina, e i fondali dei tracciati regalano un elevatissimo numero di dettagli veramente intriganti, sempre che si abbia il tempo di osservarli. Se ritenete che i galeoni dei pirati, la neve che copre le case con le finestre illuminate, e l'acqua che zampilla dalle balene siano degli eleganti tocchi di classe, allora non potrete trattenere un sorriso di soddisfazione osservando le espressioni dei corridori nei momenti in cui guardano sopra le loro spalle quando stanno facendo marcia indietro. È proprio un gran bell'"adventure racing": ma di cosa si tratta più esattamente? Praticamente, Diddy Kong vi metterà alle prese con un concept ben collaudato (corriamo tutti in una pista e il primo che arriva vince), rielaborato da un differente punto di vista. Come al solito avrete a disposizione le modalità di time trial e multi-playing a due, tre o quattro giocatori, e fin qui non ci sono grosse novità. Il vero scopo di Diddy, una volta spalancati i suoi luccicanti sipari, sarà però quello di deliziarvi con un'avventura vera e propria: partendo da Adventure Island, un'area centrale altrettanto divertente da esplorare quanto la zona del castello di Mario, inizierete la vostra ricerca

Diddy
Una scimmia pelosetta

Come è lecito attendersi, dovrete scegliere Diddy se vorrete utilizzare un pilota dalle caratteristiche medie, senza nulla di speciale da menzionare. Facile da controllare, e con valori medi per ciò che concerne peso, accelerazione e velocità massima.

Fattore di scelta: 8/10

Banjo
La stella del futuro

Un classico peso massimo lento a partire. Banjo è abbastanza affidabile da controllare e raggiunge una velocità massima decente. Generalmente, sembra un po' troppo lento e pesante per essere il vostro personaggio preferito. Troverà la sua giusta dimensione nel platform che lo vede protagonista.

Fattore di scelta : 5/10

Bumper
Il primo tasso in un videogioco!

Ci piace proprio Bumper. È dotato di ottimi valori di accelerazione, velocità massima e controllabilità, ma pesa un po' troppo rispetto a Diddy.

Fattore di scelta : 7/10

Conker
Un simpatico scoiattolo molto carino

Con una sorprendente apparizione prima del suo vero debutto come protagonista di un gioco tutto suo il prossimo anno, Conker è discreto in tutto ma ottimo in nulla. Ideale per i principianti, sempre che riescano a sopportarne l'elevato fattore di "carineria".

Fattore di scelta : 6/10

Guidate, volate, correte sospesi in aria!

In Diddy Kong Racing avrete a vostra disposizione tre diversi tipi di veicoli da utilizzare. Ognuno di essi si controlla in modo diverso, e necessita di capacità sostanzialmente differenti per essere mantenuto costantemente in traiettoria.

Kart

Basandosi sulla solida controllabilità dei mezzi di Mario Kart, i kart di Diddy sono i mezzi più affidabili per gareggiare, e dovrebbero costituire il mezzo più usato nella stragrande maggioranza delle partite.

Hovercraft

Galleggiando su una bolla d'aria, l'hovercraft sarà il mezzo più divertente da guidare, ma di sicuro non quello più affidabile per vincere le varie gare. Incontrerete diversi problemi quando dovrete affrontare percorsi rocciosi o curve strette.

Aereoplano

Ehi! L'aereo sarà emozionante da guidare come una botte rotolante, specialmente quando dovrete affrontare delle curve strettissime e sfreccerete attraverso dei tunnel. Avvicinatemi la scaletta!

In pratica tutto funziona in questo modo...

Le sfide avventurose di Diddy Kong sono strutturate in maniera abbastanza simile a quella di Super Mario 64: con le stelline aprite le porte e ve la spassate con un po' di divertenti piattaforme. Partendo dal livello centrale Adventure World, potrete visitare i quattro diversi mondi. In ognuno di essi, vincendo le varie gare e raccogliendo, quindi, i palloncini d'oro, potrete accedere a ulteriori piste. Confrontatevi e battete i boss presenti in ogni mondo e potrete sfidare Wizpig... E questo è solo l'inizio...

Second Finish

Future Fun Land

Adventure Island

Wizpig Race

First Finish

SHERBERT ISLAND – Piena di palme, sabbia e con l'oceano che bagna le vostre ruote.

DRAGON FOREST – Non riuscirete a vedere il tracciato per colpa di tutti gli alberi che gli stanno attorno.

DINO DOMAIN – Qui ci sono dei mostri! Dei teneri e simpatici dinosauri cercheranno di ostacolare il vostro cammino.

SNOWFLAKE MOUNTAIN – Piene di ghiaccio, neve, dannatamente scivolose e fredde abbastanza da farvi rabbrividire.

percorrendo una rampa verso il primo e più facile livello, Dino Domain. È così che iniziano le corse, il cui chiaro obiettivo è quello di raccogliere palloncini d'oro piazzandosi nelle prime posizioni. Raccogliete un sufficiente numero di palloncini e potrete partecipare ad altre gare. All'inizio ci saranno ben sedici piste sparse in quattro mondi, e se riuscirete a vincere ogni gara, alla fine di in ogni mondo dovrete affrontare una nuova pista e un boss di fine livello. Battetelo e potrete cimentarvi con la sfida del Silver Coin. In pratica si tratta di ricercare otto monete nascoste prima di affrontare un nuovo e più potente boss, per poi raccogliere i quattro pezzi che compongono un amuleto e incontrare, con il vostro mezzo resosi gradualmente sempre più potente grazie ai vostri piazzamenti nelle gare, il grandissimo Whizpig. Ehi! Aspettate un momento, non finisce così. Questo è solo il primo dei diversi finali che compongono questo bel gioco, stracolmo di ulteriori mondi, arene e gare e che occuperà tutto il vostro tempo, come minimo, per i prossimi sei mesi.

Ed è proprio questo il bello di Diddy Kong. È assolutamente enorme, massiccio, senza limiti. Probabilmente, correre per tutte le piste sarebbe come effettuare, diverse volte, il giro del mondo. Non è solo grande per dimensioni, ma soprattutto per l'incredibile numero di particolari aggiunti, quasi ovunque, nel gioco. I programmatori della Rare questa volta hanno elaborato ogni dettaglio alla grande, dando il giusto peso a ognuno. Per cominciare, non si guidano solo mezzi di terra a quattro ruote. Hovercraft e aeroplani dovranno essere guidati tramite diversi metodi di controllo, e

Alcune delle piste delle Snowflake Mountain potrebbero sembrare delle cartoline di Natale...

Tiptup
Un tartaruga che è una mina

La tartaruga Tiptup ha i valori più elevati di controllabilità ed è, più o meno, discreta per tutte le altre caratteristiche. Assieme a Diddy, è il personaggio da scegliere per delle performance affidabili in ogni partita.

Fattore di scelta : 9/10

Timber
Completamente pazza

È una tigre con un bel paio di occhi. Ha accelerazione e controllabilità decenti e una quasi ottima velocità massima ma, sotto il cappellino da baseball della Rare, troverete un personaggio un po' strano. Ve ne accorgerete.

Fattore di scelta : 6/10

Krunch
Un coccodrillo duro

Pesante com'è, Krunch è veramente lento nella risposta dei comandi, anche se è dotato di una buona velocità. È proprio difficile controllarlo, specialmente nei circuiti pieni di curve. Lasciatelo pure perdere quando dovrete scegliere il vostro personaggio.

Fattore di scelta : 2/10

Pipsy
Una timida topolina

È dotata di una accelerazione ultra rapida, ottima controllabilità e decente velocità massima, ma ci è sembrata un po' troppo leggera, specialmente paragonata alla regina delle corse, la Principessa Daisy. Purtroppo è esageratamente facile spingerla fuori traiettoria: ascoltatela mentre squittisce invece di rombare.

Fattore di scelta : 8/10

La Dragon Forest propone infiniti boschi incantati in cui perdersi.

Mario contro Diddy

Come si fa a confrontare due titoli come Mario Kart 64 e Diddy Kong Racing? È un compito arduo, ma come sempre ce l'abbiamo fatta (a volte basta un dado a venti facce per rendere la vita più facile...) Ecco qui il responso della redazione (e del fato...) su due grandi titoli di corsa.

MARIO KART 64	
Modalità in singolo	12
Multiplayer	20
Grafica	16
Personaggi	18
Piste	18

DIDDY KONG RACING	
Modalità in singolo	18
Multiplayer	9
Grafica	18
Personaggi	15
Piste	16

Conclusioni

Dopo aver fatto un dettagliato studio statistico, siamo arrivati alle seguenti conclusioni : Mario è meglio nella modalità multiplayer e per il design dei personaggi e delle piste, ma Diddy Kong è più divertente in modalità a un giocatore e ha una grafica più carina.

sicuramente, grazie a questa caratteristica del gioco, non vi annoierete mai di un tipo di veicolo. Inoltre, raccogliere le monete e sfidare i vari boss darà un vero senso di varietà, specialmente per la soddisfazione che si prova sapendo di migliorare continuamente le proprie capacità. Una sensazione che, in Mario Kart, nel noioso championship mode a un giocatore, scompariva dopo troppo poco tempo.
Aggiungete quattro diverse arene, una vasta serie di segreti da scoprire, un'ambientazione decisamente deliziosa, che varia dal freddo delle Snowflake Mountain alle folli curve spaziali della Future Fun Land, e vi accorgerete che nulla è stato affidato al caso.
Cercate Taj, il magico elefante blu del gioco: non solo passerà tutto il tempo con voi, ma si rivelerà utile come punto di scambio dei veicoli e per regolare il livello di sfida.
C'è anche TT, una specie di orologio che cammina, il quale vi introdurrà al piacere delle gare a tempo, aiutandovi a ricordare quante sezioni del gioco avete già completato.
Come detentore ufficiale dei record in tutte le piste del gioco, vi sfiderà addirittura nel time trial non appena cercherete di battere il tempo migliore.
Chiaramente ispirati a Mario 64, sono proprio questi spunti, tipici dei platform game e messi un po' qua e là, che aiutano Diddy Kong a tener fede alle promesse di adventure racer, e a creare una modalità di gioco in singolo davvero stradivertente.
Tuttavia, la modalità in multi-player, che speriamo sempre di trovare per aumentare il divertimento, ci è apparsa un po' deludente. Era proprio l'eccezionale modalità di gioco in quattro dall'azione furiosa a salvare Mario Kart 64 dalla noia che opprimeva il giocatore nella modalità a un giocatore. Fino all'arrivo di GoldenEye 007, poi, non vi è stato nessun altra sfida capace di creare così grosse rivalità fra i giocatori come il multi-player di Mario. In questo caso, con una stupenda modalità in gioco singolo sembra che il tutto si sia invertito. La modalità di gioco a quattro in contemporanea di Diddy Kong Racing, nonostante possiate cercare di convincervi del contrario, è un po' noiosa. Ci sono pochi power-up, pochi opportunità per attuare tattiche infide, e sono del tutto assenti le pazze armi presenti in Mario Kart.
In pratica, il giocatore che meglio conosce le varie piste sicuramente si aggiudicherà i confronti, ed è una costante che accompagnerà ogni vostra partita! Non vi divertirete molto a dover accettare passivamente lo stesso risultato a ogni gara... Anche il battle mode è modesto come, stranamente, quello di Mario Kart, e probabilmente verrà utilizzato altrettanto. Abbiamo cercato di capire i motivi di questa delusione andando a ripescare i giochi multiplayer più belli che abbiamo disponibili in redazione, ma il mistero rimane. È assodato che, in questa modalità, Diddy Kong Racing non riesca ad avvicinarsi ai fasti di Super Mario Kart.
Probabilmente è anche colpa dei personaggi e delle piste: il cast dei personaggi di Diddy Kong Racing è di effetto assicurato, non possiamo assolutamente negarlo, ma i suoi membri non hanno quell'appeal a lungo termine che caratterizza il personaggio di Mario. Mentre all'inizio di Mario Kart si lottava per gareggiare con il personaggio preferito e ci si arrabbiava se si doveva usarne un altro, in Diddy Kong Racing difficilmente considereremo molto importante la scelta del pilota.
I circuiti di Mario, poi, sono proprio il massimo, mentre, alla lunga, quelli di Diddy Kong non sono più di tanto divertenti. Hanno un aspetto fantastico, ma non possono competere con il puro divertimento e l'eccellente design delle piste di Mario Kart. Comunque, non ci sembra giusto criticare un gioco capace di offrirci così tanti interessanti aspetti, e Diddy Kong Racing ci dona mille sfaccettature che sicuramente impiegheremo mesi per vedere. Se lo consideriamo come uno sforzo per migliorare Mario Kart 64 nella modalità a un giocatore, possiamo affermare che il risultato è stato ottimamente raggiunto. Iniziate pure a gareggiare ora, e passeranno mesi prima che attraversiate il traguardo per l'ultima volta. Diciamo che il multi-player mode non è esattamente quello che gli appassionati desiderano, così come capitava, invece, in Mario Kart. Insomma, la scimmietta Diddy ci divertirà alla grande, ma non sarà un po' troppo giovane per occupare il trono di Mario?

TT!

Oltre all'elefante blu precedentemente menzionato, in giro per il gioco potete incontrare un personaggio a forma di cronometro, di nome TT. Urtandolo potete abbassare le vostre statistiche o il tempo di corsa nella modalità Time Trial.

DIDDY KONG RACING

VERSIONE RECENSITA	N64
GIOCATORI	da 1 a 4
DA	Nintendo
PREZZO	144.900 lire
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Una delle migliori sul mercato. Una festa per gli occhi in onore dei cartoni animati. 94	Parlato, suoni, versi di animali e colonna sonora completano il gioco al meglio. 92	Un buon gioco di corsa arcade con una struttura originale. Brillante per un giocatore. 88	Difficilmente un gioco di corse potrà essere più duraturo e coinvolgente di questo. 91	89

IL GIUDIZIO *Pieno di animali e grafica più carina che mai, ma nel multiplayer preferiamo ancora Mario Kart 64.*

SCREAMER RALLY

recensione
L'opinione di GM sui titoli più caldi del mese

Sega Rally non ha dato al PC quanto ha dato al Saturn, e il trono di miglior gioco di rally è ancora vacante...

Potreste buttarvi verso una traiettoria interna, ma assicuratevi che l'avversario non vi stringa!

Non è proprio la visuale migliore per giocare, ma impressionerà i vostri amici.

Iniziano a fare i furbi. Questo ha sterzato davanti a voi, in modo da non farvi curvare.

Imparate a padroneggiare le sterzate in modo da rendere queste curve ad angolo retto molto più semplici da affrontare alle alte velocità.

DISPONIBILE PER
VERSIONE RECENSITA: PC

Se osassimo affermare che un gioco ci sembra migliore di Sega Rally, riceveremmo sacchi di posta contenenti minacce di morte. Gli appassionati di videogiochi per PC lancerebbero contro di noi delle maledizioni di ogni tipo, e dedicherebbero tutto il loro tempo a farci pagare la nostra presunta insolenza.

Comunque, dobbiamo proprio dire che la versione PC di Sega Rally era.... beh, lasciateci dire che la reputazione della Sega nel campo dei videogiochi per PC non è proprio molto simile a quella che la contraddistingue nel campo delle console. Sega Rally andava discretamente, ma paragonato ad altri giochi di corsa non era stupefacente, come invece era stato sul Saturn. Ora è il turno della Virgin, che con Screamer Rally, tramite un'abile manovra di sorpasso dei rivali, sembra aver prodotto il miglior gioco di rally per PC. Prima di tutto è importante sottolineare che la risposta dei comandi è di sicuro la migliore rispetto a ogni altro gioco di Rally per PC e, forse, la migliore in assoluto nei giochi di corsa. Non avrete neanche il tempo di rendervene conto e vi ritroverete a correre sfrenati, compiendo ogni tipo di manovra. Dimenticatevi di tutti quei continui rimbalzi sui muri che vi facevano soffrire in molti giochi del genere: in questo titolo, un movimento ben eseguito vi garantirà un controllo ben preciso del mezzo. La giocabilità è stata ulteriormente migliorata grazie all'uso di una grafica stupenda e fluidissima. In pratica, i programmatori, peraltro italiani, hanno fatto in modo da far apparire la concorrenza come un'accozzaglia di graffiti (che è anche il nome della software house sviluppatrice) da caverne preistoriche, imbrattati da qualche passante spuntato dagli alberi ai lati della strada. Oltre alla stupefacente grafica (specialmente con schede 3Dfx) e a un controllo ultra preciso, il gioco offre un'inedita dose di profondità. Potrete regolare vari parametri nella vostra auto, in modo da adattarla ai diversi tracciati e alle variabili condizioni meteorologiche. Provate a gareggiare sul fango o sulla ghiaia mentre sta piovendo, e ne vedrete delle belle! L'intelligenza artificiale in modalità singola, poi, è un altro fattore da evidenziare. I vostri rivali potranno compiere errori, specialmente se avrete la furbizia di spingerli a commetterne, e questa caratteristica aumenta notevolmente la giocabilità. La modalità a due giocatori, in split-screen, non soffre di alcun rallentamento, e rende Screamer Rally uno dei migliori videogiochi di corsa multiplayer presenti sul mercato. Screamer Rally è veramente divertente: parecchio tempo è stato dedicato a ottimizzare ogni aspetto del gioco, e sembra che i risultati testimonino tutti gli sforzi. Sicuramente un segnale positivo da uno scenario italiano che troppo spesso latita nel mondo dei videogiochi di successo.

Sega Rally su PC non è perfetto come dovrebbe, così l'unico rivale per questo titolo è la serie di giochi rally Europress, che però non avrà vita facile...

Facciamo tanti bei rally in giro per il mondo!

Terra di cibo piccante, sole battente e alcune delle gare più intense di Screamer.

Le montagne sono la zona ideale per delle emozionanti sfide, ma schiantarsi dentro le città è molto più divertente.

Non ci sono molti rally qui, ma il cibo è buono, ed ecco che Screamer Rally decide di andarci.

I poliziotti a cavallo prendono sempre il loro uomo. Voi, invece, no, se guidate così!

SCREAMER RALLY

VERSIONE RECENSITA	PC
GIOCATORI	da 1 a 6
DA	Virgin
PREZZO	80.000 lire circa
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Non esiste di meglio. 3D scorrevole e veloce. Rende Sega Rally una mezza bambinata. **87**	I rumori dei motori non avrebbero potuto essere migliori, e tutti gli effetti sono ottimi. Broooom ! **79**	Grande il controllo, e la sensazione di puro realismo rende ogni partita un'esperienza coinvolgente. **86**	Lo split-screen e le modalità in rete sono infinite e le partite contro il computer vi dureranno per un'eternità. **85**	**85**

IL GIUDIZIO Screamer Rally mostra a tutti i concorrenti come si deve realizzare un ottimo gioco di corsa rally.

Come diavolo funziona?

Problemi con le warp room, i sottolivelli e i cristalli? Nessuna paura: eccovi una piccola guida per non perdervi nello sconfinato mondo di Crash Bandicoot 2.

Vedete questi vortici turbinare verso l'ignoto? Bene, non sono altro che le entrate ai vari livelli.

Tuffatevi dentro un vortice e iniziate la caccia al cristallo senza dimenticarvi della moltitudine di bonus che vi attende.

Ogni tanto un ologramma del diabolico Cortex apparirà per parlarvi.

Completate tutti e cinque i sotto livelli di una caverna e altri cinque vi attenderanno.

Dovrete prima però incontrare il boss di fine livello. In questo caso i fratelli Komodo e le loro scimitarre.

CRASH BANDICOOT 2

DISPONIBILE PER: PC · PlayStation · MD · N64

VERSIONE RECENSITA: PlayStation

Preparate i joypad! Crash è tornato: ma è nuovo e migliorato o è la solita vecchia bestiolina arancio di sempre?

Potete dire quello che volete su Crash, ma non che non sappia come morire. Congelato in un blocco di ghiaccio, travestito da angioletto che svolazza candidamente in paradiso oppure ridotto a un paio di boxer a strisce e due povere pupille, l'animaletto arancio vi conquisterà con la sua carica di simpatia e il suo stile da vero cartone animato.

Non per altro, con la sua arguzia da personaggio di Warnerbrosiana memoria, i suoi buffi movimenti e la sua distruttiva rotazione degna di un vero Tazmano, Crash è sicuramente il personaggio più strambo mai apparso su PlayStation. Benché la sua prima apparizione nel mondo dei videogiochi lo scorso anno abbia impressionato favorevolmente critica e giocatori (quasi due milioni di copie vendute!), si aveva già l'impressione che il simpatico marsupiale fosse destinato a rimanere confinato in un mondo simil-3D, e che non avrebbe mai raggiunto il totale grado di libertà e d'esplorazione in un mondo tridimensionale com'è accaduto a Mario in Super Mario 64. È un vero peccato constatarlo, ma anche in questo seguito non è cambiato molto. Gli starebbe meglio il nome di "Crash 2: Abbastanza simile al primo" piuttosto che di "Crash 2: Cortex torna a colpire". La furia arancio è ancora prigioniera in un tradizionale platform game, che ha trasposto in 3D lo stesso stile di gioco del suo predecessore. Come per il primo episodio si corre su un binario prestabilito, saltando i vari ostacoli e raccogliendo ogni tipo di bonus. La situazione cambia un pochino quando dovrete scappare da massi giganti o da terribili orsi bianchi oppure quando la monotonia di correre sempre in avanti viene spezzata da qualche salto a destra o sinistra: niente che però non si sia già visto nel primo episodio. Sono stati fatti alcuni sforzi sia per migliorare la giocabilità che per correggere l'aspetto grafico, che in questo secondo episodio è veramente notevole. Potrete salvare la vostra posizione a intervalli regolari e non dovrete più preoccuparvi di terminare bonus stage per avere la possibilità di utilizzare la memory card. Alla fine di ogni livello tornerete alla warp room, dove potrete salvare la vostra posizione e accedere agli altri livelli. In ogni warp room

Jersey Devil e Crash 2 sono già sul mercato, ma tenete d'occhio anche Gex 3D, Rascal e Earthworm Jim 3D. Una manna per gli amanti dei platform.

Scatenatevi nella caccia alle mele per avere delle vite extra.

Alla fine di ogni livello Crash si trasforma in uno sfavillante fascio di luce blu. Mitico!

Amici Animali

Una delle parti più divertenti del gioco è quella in cui Crash deve contare sull'aiuto di alcuni divertenti animaletti per proseguire nella sua caccia ai diamanti. Ecco quindi arrivare, dopo l'amico maiale del primo episodio, un pelosissimo orsetto polare che aggiunge al gioco alcuni momenti veramente epici. In diversi livelli lo vedrete galoppare attraverso paesaggi di ghiaccio, con un simpatico passeggero arancio sulla schiena. Grandioso.

Eccolo! L'amico orsacchiotto vi attende paziente all'ingresso del livello. Saltateci sopra e si lamenterà!

Strizzatina d'occhio prima di partire e... via, Crash è pronto a cavalcare l'orsetto oltre la tundra.

Distruggete le casse e un sacco di mele saranno vostre.

Attenti alla balena assassina! Finiteci addosso e tornerete in un all'ultimo checkpoint conquistato.

Frantumate una cassa di nitro e questa sarà la triste fine di Crash. Poverino.

Ecco i checkpoint, finalmente!

Il nuovo set da viaggio di Crash comprende una tavola da surf motorizzata e uno zainetto a propulsione.

Come se i giganteschi massi del primo episodio non fossero stati abbastanza terrificanti, ecco un enorme orso polare di fronte a voi.

Il vorticare di Crash e il power-up della maschera tribale sono ancora con noi.

sono presenti 5 sotto livelli che potrete scegliere in un ordine qualsiasi, e che, una volta completati, faranno levitare Crash alla successiva warp room, con 5 nuove sfide da affrontare. Tutti i livelli possono essere rivisitati anche dopo aver trovato il cristallo, perché contengono livelli bonus e aree segrete che vanno scoperte per aumentare la percentuale di esplorazione del gioco. Infatti, se porterete a termine tutti i livelli senza però esplorare tutte le parti nascoste del gioco, la vostra percentuale a gioco completato sarà solo un misero 53%, il che significa che avrete ancora la metà del gioco da esplorare e, credeteci, ne vale veramente la pena. Così, fortunatamente, il gioco non è frustrante come il suo predecessore e il livello di difficoltà cresce ragionevolmente. L'intero aspetto grafico di questo Crash 2 ha inoltre subito un vero lifting, migliorando notevolmente una grafica già molto ben realizzata; questa volta si ha proprio l'impressione di essere i protagonisti di un cartone animato interattivo. Anche l'ambientazione dei livelli varia in maniera esauriente passando dallo spazio alle fogne, dalla foresta agli scivolosi livelli glaciali, tutti realizzati con una cura veramente impeccabile. Anche se non brilla per originalità, Crash 2 è giocabile e coinvolgente e abbastanza vasto da esplorare. Il vero problema di questo seguito, è la linearità, intesa come linearità di gioco (raccogli, spara, distruggi e salta) ma anche come linearità di movimenti. Uno sforzo di programmazione per rendere Crash 2 un vero gioco tridimensionale lo avrebbe sicuramente reso il platfrom dei platfom, un gioco al quale inginocchiarsi senza indugi. Invece è tutto qui, bella grafica, buon sonoro, coinvolgente dalla prima partita, ma niente più di quello che avete trovato nel primo episodio, con anche gli stessi difetti. Se avete amato il primo Crash, accoglierete questo seguito a braccia aperte ma non aspettatevi niente di più che 27 nuovi livelli, una grafica mozzafiato e una giocabilità migliorata che, tutto sommato, non sono certo così male!

Controllermania!

Ueilà! Tra le varie innovazioni di questo sequel , una delle più apprezzabili è l'uso del joypad analogico, l'ultimo nato in casa Sony. Fortunatamente, non come in Croc, c'è un cambiamento graduale dal camminare lentamente al correre all'impazzata. Benché per la maggior parte del gioco farete uso solo delle vecchie scarpe da tennis di Crash, ci saranno sezioni dove il controller analogico sarà molto utile, per esempio quando dovrete fare lo slalom tra le pericolosissime casse di nitro. Uno sforzo di programmazione notevole ma, come direbbero i vostri genitori, il joypad normale va bene lo stesso...

(Sopra) Cortex, il malvagio genio del male!

(Sopra) E' davvero grosso!

Voglio farla finita!

Vale proprio la pena di portare Crash in una situazione pericolosa per vederne la triste fine. Non esiste nessun personaggio dei videogiochi capace di uscire di scena con un tale stile. Queste sono le prove che testimoniano le credenziali da vero cartone animato di Crash. That's all folks!

Una bestiolina congelata in un blocco di ghiaccio.

Fatelo finire in un campo elettrico e BZZZZZZ, ARRRGH! è il risultato.

Ridotto a una polpetta da una palla di neve, ma Crash sa fare di meglio...

Cadete in acqua e annegherà in un modo angosciante.

L'angelico Crash vola verso il paradiso degli animaletti.

Bruciato come una fetta di pane in un tostapane impazzito.

Un classico. Crash finisce la sua avventura spiaccicato.

CRASH BANDICOOT 2	
VERSIONE RECENSITA	PlayStation
GIOCATORI	1
DA	Virgin
PREZZO	95.000 lire
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Veloce e ben realizzata, in pieno stile Warner Bros. Molto carina anche l'intro. 90	Effetti sonori rispettabili e musiche simpaticissime vi accompagneranno durante le vostre acrobazie. 82	Abbastanza semplice e troppo simile al primo Crash, ma comunque giocabile e coinvolgente. 82	27 livelli più tutti i bonus e i livelli nascosti sono un vero paradiso. Per non molto, però... 79	81

IL GIUDIZIO Ricorda sotto troppi aspetti (positivi e negativi) il primo episodio per essere grande ma rimane comunque buono.

Questo è per caso un test empatico?

Il dispositivo ESPER, una delle parti migliori del gioco, vi permette di zoomare nelle foto per cercare indizi nascosti. È stato tutto trasposto fedelmente, fino all'effetto sonoro clic-clic del film. Ecco qui le procedure...

Inserite la vostra foto nella macchina, e prendete un'area, qualsiasi area...

Trascinate il riquadro verde sull'area che volete ingrandire e lasciatecelo.

In pochi secondi l'area selezionata riempie lo schermo ed è ritoccata dalla macchina.

Volete più dettaglio? Ripetete il procedimento, sulla faccia di questo tizio per esempio.

Zoomate sempre di più e le cose cominciano a diventare più chiare.

Ed ecco il nostro uomo. Il KIA ne registrerà una copia e la preserverà per ulteriori analisi.

BLADE RUNNER

Uno dei più grandi kolossal di tutti i tempi finalmente sul vostro PC...

DISPONIBILE PER: PC — VERSIONE RECENSITA

Il sistema di illuminazione e gli effetti sonori catturano perfettamente l'ambientazione post-apocalittica del film.

Le scene renderizzate sono talmente belle che è quasi impossibile determinare dove finisca il FMV e dove cominci il gioco.

Le creazioni di Syd Mead per il film sono state perfettamente riprodotte, e persino superate più avanti nel gioco.

(Sinistra) I pulsanti dell'ascensore sono accompagnati da una voce femminile che annuncia il piano dove vi trovate. (Destra) Il laboratorio.

Essere originali, o addirittura dei capostipiti, è un po' un'arma a doppio taglio. Chi ha poca immaginazione rende omaggio alle tue idee, ne viene influenzato o semplicemente le ruba, mentre la tua audience passa per una specie di setta di gente bizzarra.

Prendete per esempio il superbo Blade Runner, film tratto da un libro scritto da Phillip K. Dick. Al tempo, la sua proiezione al cinema slittò di molti mesi perché la trasposizione cinematografica di Ridley Scott venne considerata troppo bizzarra. Oggi, dieci anni più tardi, l'influenza di questo film è manifesta ovunque: pubblicità, film, programmi televisivi, libri e, chi l'avrebbe mai detto, anche un gioco per computer. Alla Westwood hanno raccolto la sfida di convertire quel classico per PC, e, beh, vi autorizzo a piantarmi in mezzo a un campo di patate se il risultato non vi sembrerà eccellente.

Grazie al cielo hanno coraggiosamente reso giustizia al design di Syd Mead creando una imponente avventura grafica piuttosto che realizzare frettolosamente un platform o uno sparatutto che avrebbe prodotto veloci e facili guadagni. Per diventare così come è ora, Blade Runner è stato modellato per ben tre anni, e si vede. Non solo è di per sé una bella avventura, ma a guisa del film riesce a ridefinire gli standard del genere al quale appartiene. Ci sono talmente tante finezze nel gioco che non si sa nemmeno da dove partire, sebbene il luogo più adatto sia senza dubbio la splendida presentazione.

Graficamente, il gioco È Blade Runner. Scenari incredibili, e probabilmente i migliori personaggi renderizzati mai visti su un PC introducono la trama, il tutto consacrato dalla inconfondibile colonna sonora stile Vangelis.

Quindi, mentre il video si fonde lentamente con l'azione, assumete il controllo non di Harrison "Deckard" Ford, ma di un novellino di nome McCoy, chiamato a risolvere come suo primo caso un problema che concerne l'assassinio di un gruppo di animali sintetici, e la caccia a dei cyborg, o replicanti, che sono presumibilmente

Il ritorno delle avventure punta-e-clicca dimostra che la Lucasarts non è la sola che trova capolavori. Il genere ha ancora molto da offrire.

Dovunque lasci il mio cappello...

Piuttosto che spostarsi di schermo in schermo per le locazioni, in Blade Runner ci si sposta scorrendo per la locazione, con uno stile molto più cinematografico.

Questo è il vostro alloggio. Non è confortevole? Attraversatelo (insieme al vostro cane artificiale che potrete nutrire) e lo schermo scrollerà in avanti.

McCoy va nell'altra stanza, e godrete nel vedere la telecamera che lo segue tenacemente. Aprite i popcorn e preparate gli snack.

Raggiungerete ora il balcone, dove potrete osservare la città e contemplare le vostre prove, il tutto accompagnati dalla musica stile Vangelis.

Il dispositivo KIA contiene tutte le prove più importanti che trovate.

Le foto dei sospetti sono incluse per facilitare le investigazioni.

(Sinistra) Qui incontrerete il vostro primo avversario. Sparategli in testa.

(Sopra) Le celle. Non molto gradevole come luogo.

(Sopra) Il vostro migliore amico è un cane cyborg. Strano.

Le visuali della città si rifanno a quelle del film, come questa vista del decollo dello spinner.

responsabili dell'eccidio. Per quanto riguarda il sistema di controllo, rimaniamo nella tradizione. Puntate il cursore dove volete andare, cliccateci per dirigervi là, o cliccate sugli oggetti o sui personaggi quando il vostro cursore cambia colore. Fino a qui nulla di innovativo, ma presto le finezze di Blade Runner diventano evidenti. La ESPER machine, l'impressionante dispositivo di analisi delle foto presente anche nel fim, è presente in tutta la sua gloria. Le foto possono essere analizzate al dettaglio per rivelare ulteriori indizi, il tutto fedelmente accompagnato dagli effetti sonori e la grafica a vettori del film. E l'altro dispositivo memorabile del film, il test Voight-Kampff creato per distinguere gli umani dai replicanti, è riprodotto con fedeltà strabiliante, con una miriade di domande morali che sono tanto utili quanto intelligenti. In effetti, piuttosto che sul raccogliere oggetti e usarli insieme ad altri, Blade Runner è praticamente basato sulla raccolta di indizi. Ogni cosa che raccogliete, o che ascoltate in un interrogatorio, o le conversazioni che spiate, sono tutte riunite nel vostro Knowledge Information Assistant (KIA), una evoluzione intelligente del classico "inventario" che raccoglie tutte le prove utili e le collega agli indizi già trovati. Le prove possono essere portate al laboratorio per la ricerca, il capo della polizia deve essere informato del progresso delle vostre investigazioni, e potrete addirittura mettere alla prova la vostra mira con uno stage sul modello di Virtua Cop. Utilizzare al meglio le armi è essenziale. Il tasto destro del mouse trasforma il vostro cursore in un mirino per sparare ai replicanti, e un colpo non è mai abbastanza. C'è talmente tanto da dire su Blade Runner che due pagine non sono sufficienti per esplorarne i recessi più profondi: vi basti sapere che la quantità di dati è imponente (quattro CD-ROM pieni zeppi), e che il gioco ha ben 14 finali diversi e determinati da quanto vi siete fatti coinvolgere dalla causa dei replicanti durante il gioco.

Potete scegliere una delle quattro maniere differenti di porre domande (dall'educato al rozzo), il che influenzerà ovviamente le risposte del vostro interlocutore. E, diamine, c'è persino una donna che fa sembrare Lara Croft la signora Coriandoli.

Dire che Blade Runner rende giustizia al film è quasi sottovalutare il gioco. È l'avventura più originale, intrigante, intelligente, profonda e meravigliosa mai creata. Come dice Roy stesso nella penultima scena del film "Ho visto cose che voi neanche crederesteˮ. Ebbene, noi concordiamo. Uscite e compratelo.

Sogni di un robot

In Blade Runner potrete persino sognare (o forse avere incubi), se deciderete di andare a dormire nel vostro appartamento. Questi sogni vi daranno indizi per i vostro caso, e persino per la vostra identità: siete un umano o un replicante?

Potete capire che è un sogno perché è tutto viola e, oh, perché siete a letto.

Chi è il grassone con il cane? Potrebbe essere un sospetto? Sembra un tipo evasivo.

Ed ecco che compare un bel rasta, e immediatamente comincia a molestare il grassone.

Comprensibilmente, il nostro tizio sovrappeso è un po' seccato da tutto ciò.

Ma non c'è modo di discutere con questo tizio. Con un fluido movimento, estrae la pistola...

... e fa fuori il malcapitato. Cosa ne direbbe Freud di tutto ciò?

I vicoli scuri non sono adatti a un bravo ragazzo come McCoy.

Come sul grande schermo!

Un film interattivo o un adventure game? Veramente nessuno dei due, solo un fantastico e godibile viaggio attraverso il film e oltre. Osservate questa sequenza cinematografica, e vi assicuriamo che ce ne sono molte altre sparse nel gioco.

Se saltate nel vostro "spinner" della polizia, la vostra auto volante, comincia la sequenza...

Le pubblicità Off World sono tutte presenti, anche quella della enorme donna giapponese.

Esattamente come il film, ma ricostruito da zero: la cura della Westwood per i dettagli è incredibile.

Anche l'esterno del vostro spinner è estremamente dettagliato: gli effetti di luce sono splendidi.

Il palazzo della Tyrell Corporation, dimora del grande costruttore dei replicanti.

Il capo della polizia. È grasso e tondo.

A tutti piacciono gli impermeabili, e il vostro è un bell'esemplare.

Testate le vostre abilità nello stage stile Virtua Cop. Evitate le donne con i bambini e distruggete i criminali armati.

BLADE RUNNER

VERSIONE RECENSITA	PC
GIOCATORI	1
DA	VIRGIN
PREZZO	120.000 lire circa
USCITA	Ora

GRAFICA 92 — Scenari incredibili, effetti di luce e immagini 3D superbi. Gli sprite ogni tanto sono blocchettosi.

SONORO 94 — Un bellissimo sonoro stile Vangelis e tutti gli effetti mitici del film.

GIOCABILITÀ 92 — Interfaccia intuitiva, che nasconde una certa complessità.

LONGEVITÀ 93 — Vi servirà una vita per finirlo, poi lo rigiocherete per vedere un finale differente.

GLOBALE 93

IL GIUDIZIO Soddisfacente e coinvolgente come il film, solo più lungo. Le avventure raramente sono meglio di così.

recensione

L'opinione di GM sui titoli più caldi del mese

SONIC R

DISPONIBILE PER

VERSIONE RECENSITA

Uno dei personaggi dei videogiochi più popolari di tutti i tempi debutta in uno dei generi di gioco più famosi. Il risultato è un mix eccellente di corse e platform!

Sonic il porcospino blu è tornato con tutti i suoi amici nel gioco di corse più originale dell'anno. Che ritorno di fiamma!

Tails corre verso la base di una grande sfinge blu.

Cavoli, questo si che è strano. È un gioco di corse? Hmm, più o meno. È un'avventura? Beh, in un certo senso. È un platform? Non proprio, ma... insomma, avete capito. Sonic R è uno dei titoli più innovativi e inconsueti che abbiamo mai visto su una console a 32-Bit. E pensandoci bene, Sonic è stato leggermente deludente su Saturn fino ad adesso (ricordate Sonic 3D?), ma questa cavalcata selvaggia e originale fa scordare un certo disappunto per il passato. Dunque: cos'è Sonic R? Ok, fondamentalmente è un gioco di corse. Tanto per iniziare potrete scegliere tra tre modalità (Grand Prix, Time Attack e Two-Player), e una selezione di personaggi immediatamente riconoscibili come Sonic, Knuckles, Tails e Amy (anche Robotnik è presente ma non potrete selezionarlo, almeno non subito...). Questi piccoli animaletti pacioccosi sono in pratica le macchine da corsa e, come immaginerete, ognuno ha differenti pro, contro e stili di guida. Naturalmente, come in tutti i giochi di corsa, ci vorrà un po' per capire qual è la macchina che più si addice a un determinato percorso e riuscire ad avere il pieno controllo del gioco. Controllare dei piccoli animali pelosi mentre corrono per curve e colline è un po' strano, soprattutto quando si è abituati a guidare automobili e camion. In più è molto difficile sterzare, soprattutto per quanto riguarda Sonic e Knuckles, che schizzano per i circuiti come gatti idrofobi, e bisogna letteralmente lottare per tenerli in pista. Comunque, imparerete presto a utilizzare i pulsanti frontali per le sterzate veloci a destra o a sinistra (come in Wipeout) e questa tattica farà veramente la differenza quando le cose

La mappa in basso mostra i diversi percorsi. Sono un sacco!

Osservate con stupore Knuckles che fende l'aria con la grazie di un, ehm, mammifero rosso volante. E guardate che visuale!

A volte, Reactive Factory sembra un gigantesco parco giochi, con tutte quelle strade intrecciate e le salite e le discese mozzafiato.

Punto di raccolta di Sonic!

A differenza che nella maggior parte dei giochi di guida, una parte fondamentale di Sonic R consiste nella raccolta di oggetti sparsi per tutti i circuiti. Ecco una veloce guida per capire quali sono e cosa fanno.

(A) ANELLI. I veterani delle console Sega avranno riconosciuto questi oggetti, onnipresenti nei giochi di Sonic. Nel passato il porcospino doveva raccoglierli per le vite extra, qui possono essere scambiati con un turbo boost in certi punti di ogni livello, o riuniti e usati per accedere a passaggi segreti e scorciatoie.

(B) POWER UP. Possono essere raccolti e usati come, ehm, power-up. Ce ne sono di tipi differenti.

(C) SMERALDI DEL CAOS. Ce ne sono uno o due nascosti molto accuratamente in ogni circuito. Se li raccogliete tutti e arrivate primi in ogni percorso, potrete competere con un misterioso concorrente molto speciale. Se lo batterete, verrà aggiunto nella selezione di personaggi di partenza.

(D) MONETE D'ORO. Ce ne sono 5 in ogni circuito. Come per gli smeraldi del caos, se le raccoglierete tutte e cinque nella stessa corsa e quindi terminerete nei primi tre, correrete contro un nuovo personaggio. Battetelo/la e apparirà come selezionabile all'inizio da quel momento in poi. A parte i quattro personaggi iniziali quindi, ce ne sono altri sei da scoprire, ma non vi diremo assolutamente chi sono. Ha ha.

A B C D

Sonic si prepara per uno spaventoso giro della morte (sinistra) mentre Amy gironzola con l'auto più lenta del mondo (destra).

Per quelli che si confondono troppo seguendo la mappa, abbiamo una gentilezza dei designer: qualche freccia in giro.

cominceranno a diventare complicate. Anche gli altri personaggi hanno i loro punti deboli. Amy per esempio siede in un'auto ma stranamente è la più lenta del gruppo. Il veicolo è pesante e più lento e rimane più facilmente in pista, risultando vincente nei percorsi tortuosi che vedono gli altri corridori schizzare a destra e sinistra come lemming suicidi. Robotnik, dal canto suo, non scherza: fluttua in giro nel suo veicolo volante e getta bombe agli altri corridori, ma è comunque lento e quindi relativamente facile da evitare. Infine, Knuckles e Tails possono galleggiare entrambi per periodi limitati: un piccolo extra, quello che ci vuole per superare pozze d'acqua e altri ostacoli. Per quanto riguarda i circuiti, all'inizio se ne possono scegliere quattro, ognuno basato su un classico scenario di Sonic. Potrebbero anche sembrare pochi, ma sono tutti pieni di passaggi segreti, scorciatoie e percorsi alternativi, e quindi ogni volta che vi sparate senza controllo fuori da una strada è probabile che ve ne sia un'altra dietro che vi permetta di continuare a correre. Questo è forse l'elemento che rende Sonic R veramente speciale. Non ci sono i soliti percorsi "giraci intorno un paio di volte", ma ci sono dei veri e propri paesaggi interattivi, con una gran quantità di strade, recessi, fessure, luoghi nascosti e costruzioni

Passate sul turbo e il vostro personaggio schizza via come un pazzo!

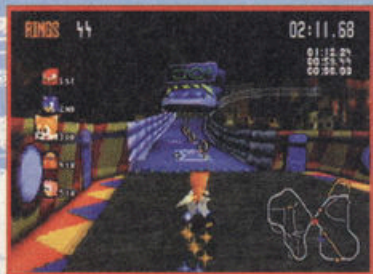
Dicevano che non si poteva!

Il Saturn è stato notevolmente criticato nel passato per le sue supposte mancanze in fatto di 3D. Comunque, Sonic R è un chiaro indizio di come la macchina possa competere ad armi pari con la PlayStation, se i programmatori ci lavorano un po' sopra. Il sistema di illuminazione in tempo reale, per esempio, è diventato l'effetto preferito dei giochi della nuova generazione, e qui è usato abbondantemente per dare profondità e sostanza a molti dei circuiti. Inoltre, nel gioco fa la sua bella comparsa un effetto che il Saturn non dovrebbe nemmeno essere in grado di fare: la trasparenza. Radical Emerald è piena di percorsi traslucidi che vantano uno strano effetto di illuminazione. È un innegabile trionfo di ottima programmazione!

Con tutta questa trasparenza e illuminazione multicolore, il Saturn è stato spinto dai Travellers Tales ai suoi limiti visuali in Sonic R. La prova è Radiant Emerald (in basso a sinistra): si possono scorgere i pianeti attraverso la strada!

Scegliete la vostra avventura!

Ogni circuito in Sonic R è pieno di percorsi alternativi che spesso offrono scorciatoie, anelli extra o accesso ad aree nascoste. Alcuni sono facili da scoprire, e sono rappresentati da biforcazioni della strada. Altri sono più elusivi e solo una approfondita conoscenza del percorso rivelerà la loro ubicazione. Potreste però sempre precipitarci sopra accidentalmente mentre volate via da un'altra strada!

La velocità è naturalmente un elemento importante del gioco, ma correte troppo velocemente e probabilmente perderete molti percorsi segreti.

Tails (sopra) si avvicina a un turbo. L'accelerazione dipenderà dal numero di anelli che si possiede.

La modalità split-screen a due giocatori è divertentissima. Il bello è che la velocità diminuisce di poco e la qualità visiva subisce una variazione irrisoria.

L'enorme salto metterà a dura prova l'abilità individuale dei piccoli personaggi. Mentre Amy supera il bordo nella sua Ford Fiesta, Knuckles salta come una pazza negli abissi.

Tails osserva coraggiosamente la contorta strada della morte e urla... "Ma perché non ho preso l'altra strada!".

Guardate cosa possiamo fare!

Ognuno dei cinque personaggi iniziali del gioco ha la propria specialità che dovrete sfruttare pienamente per "spremere" a fondo ogni circuito. Sonic ha un eccellente doppio salto che lo porta velocemente al di là degli ostacoli d'acqua. Tails può galleggiare, Knuckles può fluttuare, Amy può navigare (e ottiene un certo incremento della velocità) e Robotnik può fluttuare e lanciare bombe. L'utilità di queste abilità dipende dal circuito su cui si sta gareggiando: il metodo sperimentale è sempre il migliore.

Knuckles: fende l'aria con gran facilità!

Tails: dov'è il problema quando hai due code per volare?

Amy: la sua stupida macchina diventa una barca potenziata!

Sonic: può fare doppi salti come nessun altro!

Robotnik: può lanciare bombe alla gente. Buuuu!

Knuckles (sinistra) trova un passaggio segreto. Forse contiene uno smeraldo!

La linea di partenza di Radical City. Chi attraverserà per primo quella porticina? Non certo Amy!

Questa strada si biforca in una curva molto stretta. Entrambi i percorsi hanno i loro pregi.

da esplorare e scoprire. Potete andare più o meno dovunque vi pare, e provare qualsiasi cosa volete: basta che seguiate le frecce e teniate d'occhio la mappa in fondo allo schermo per vedere dove sono gli altri concorrenti. Le viste poi sono veramente favolose in tutto il gioco: dalle colline verdi, con le acque calme e i boschetti nascosti di Resort Island, alle complesse, splendidamente illuminate rovine egiziane di Regal Ruins. Quelli di Travellers Tales hanno proprio ammassato dettagli su dettagli per rendere questi piccoli mondi interessanti e credibili. Inoltre, ogni circuito ha le sue immagini mozzafiato, come la miriade di percorsi che si aggrovigliano verso l'orizzonte in Radical City, o gli angoli assurdi e le enormi rampe di Reactive Factory: raramente un gioco di corse riunisce così tanta immaginazione e varietà nei suoi scenari. E, tanto per essere precisi, c'è anche un bonus stage da scoprire. Arrivate primi in tutti e quattro i tracciati e verrete trasportati in Radiant Emerald, uno strano circuito spaziale con percorsi translucidi, simili a gelatina, che scorrono a spirale davanti a dozzine di pianeti e stelle. È una grande dimostrazione delle capacità grafiche del Saturn (a parte alcune pecche più avanti nello scenario), e l'indicazione che questa console ha delle potenzialità maggiori di quanto non si pensi. Ci sono anche molte caratteristiche ricorrenti da affrontare in questo gioco. I giri della morte che hanno reso tanto famoso Sonic sono presenti anche qui, così come i trampolini che sparano i personaggi fino alle nuvole, e naturalmente i power-up e le aree segrete. Nessuno ha mai provato a mischiare gli elementi essenziali dei platform all'interno un gioco di corsa prima d'ora e la combinazione funziona perfettamente. La domanda quindi è: che cosa non va in Sonic R, ammesso che ci sia qualcosa che non va? Beh, i giocatori più incalliti trovano il Grand Prix troppo corto. Nonostante ci siano una miriade di cose da scoprire in ogni circuito, ci sono solo cinque percorsi, e con un certo impegno potrete finire il gioco, trovare i personaggi nascosti e raccogliere tutti gli smeraldi in un paio di giorni. Quando avrete raggiunto questa meta, le quattro modalità del Time Attack saranno un divertimento fine a se stesso, e la vostra attenzione rimarrà comunque viva grazie alla decente opzione per due giocatori. I percorsi, nonostante siano bizzarri, non hanno la giocabilità in split-screen di Mario Kart 64, ma questa opzione funziona meglio di molti giochi per due giocatori apparsi in passato. Così Sonic R non è solo un gioco di corse, quindi, ma è un esemplare che tenta nuove idee e combinazioni. L'esplorazione, la raccolta di power-up, i circuiti stile platform, elementi che possono sconcertare chi ci giocherà all'inizio, ben presto diventeranno parte di una logica divertente che non può non coinvolgere. Per concludere, non vediamo molte ragioni per cui un possessore di Saturn non debba uscire immediatamente da casa per comprare questo gioco. Travellers Tales, sotto la guida dell'originale team di Sonic, ha creato un titolo vibrante, divertente e vario che si merita un posto in mezzo ai classici giochi di Sonic dei vecchi tempi. Certo, avrebbe potuto anche avere un paio di circuiti extra, e forse una maggiore varietà di manovra dei personaggi, ma ci sono così tante eccezionali idee dentro questo titolo che dimenticherete facilmente questi piccoli difetti.

Time attack: non sapevamo che contenesse tutta questa roba!

Insieme alla modalità standard Time Attack, c'è un reverse mode (dove si possono correre le versioni dei circuiti al contrario), un Tag mode e un Balloon mode. Nel Tag, dovrete inseguire quattro altri personaggi e toccarli tutti entro cinque minuti, il che è molto utile per usare tutte le strade alternative e le scorciatoie. Nel Balloon mode dovrete invece trovare un po' di palloni nascosti negli scenari.

Guardate, sono tutti scomparsi lasciando Amy sola con la sua auto.

La grafica è profonda, e offre al giocatore alcune visuali eccellenti degli eccezionali circuiti.

SONIC R	
VERSIONE RECENSITA	Saturn
GIOCATORI	da 1 a 2
DA	Sega
PREZZO	109.900 lire
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Circuiti eccellenti, fondali dettagliati, personaggi carini! Un bel passo avanti per il Saturn. 90	Una adeguata musica house e un po' di effetti. Nulla di eccezionale ma comunque buono. 82	Coinvolge subito, e c'è un sacco da scoprire per principianti ed esperti! 92	L'opzione a un giocatore è limitata, ma c'è l'ammirevole opzione split screen che lo avvalora. 88	90

IL GIUDIZIO Un gioco di corse originale, un vero ritorno in piena forma per Sonic e un must per tutti i possessori di Saturn!

FORMULA KARTS SPECIAL EDITION

recensione
L'opinione di GM sui titoli più caldi del mese

Un Gran Premio in go-kart! Sarà veramente bello come sembra oppure no?

I piloti potrebbero sembrare sgargianti come quelli di F1, ma il gioco non è paragonabile.

(Sinistra) Come in molti giochi di corse, potete riprendere il gruppo con una velocità poco realistica. Questa mancanza di realismo qui è proprio agli estremi.

(Destra) Il replay è più eccitante delle gare.

Il tracciato più bello nel gioco è questa Tokyo notturna. Sfortunatamente è corto esattamente come gli altri.

DISPONIBILE PER: PC, PlayStation — VERSIONE RECENSITA

Grazie al lavoro svolto da Mario e i suoi compari, i kart nei videogiochi saranno sempre associati a gusci di tartaruga e imbarazzanti rimpicciolimenti. Ma c'è un lato più serio oltre a quello tutto palloncini e festeggiamenti. Parliamo dell'oscuro mondo dei veri go-kart, dominato da uomini grandi e grossi che corrono truci lungo strani percorsi credendo di fare quella che chiamano una "gara" su delle vetture potenti ma chiaramente troppo piccole per loro.

Se non eravamo del tutto sicuri di volere un gioco di go-kart realistico, dopo aver giocato a un titolo povero di divertimento come Formula Karts, le nostre paure sono state confermate. E non è esattamente colpa di questo sport, bensì del poco riguardo che hanno avuto i programmatori per le regole che rendono buono un gioco di corse. A dirla tutta, la maneggevolezza dei kart è pessima. Con mini veicoli come questi vi aspettereste di fare delle curve molto strette e fulminee variazioni di velocità. Invece, si scivola lungo le curve con un autocarro articolato, e si scorre sulla strada come se fosse fatta di vetro. C'è ben poca sensazione di velocità con questi kart che sfrecciano sulla strada come macchine a pedali su dei circuiti mal disegnati, e dimenticate i sobbalzi vari, perché le collisioni sono gentili come quelle tra carrelli della spesa. Spesso si corre su "circuiti" che possono essere completati in 20 secondi e, mentre comprendiamo come le corse sui kart possano avere luogo sui percorsi d'asfalto più piccoli in assoluto, non capiamo il fatto che lo stesso scenario scivoli via sempre uguale. Soprattutto perché i percorsi sono talmente corti e le corse così piene di curve, che spesso assistiamo a superamenti di massa non appena colpiamo una delle barriere laterali. Potrete infatti scivolare dalla prima all'ottava posizione in pochi secondi, e riguadagnare la vostra posizione immediatamente: dimenticatevi realismo e tensione. Dovunque lo guardiamo, questo gioco manca di finezze. Dal suono d'inizio gara fino alle due sole visuali del gioco, incontriamo un titolo poco curato e poco divertente in una console dove si contendono la palma dei giochi spettacolari con un aspetto veramente eccezionale. Oggigiorno potete acquistare Ridge Racer a 49.900 lire, come ben sapete: compratelo come esempio di splendido gioco di corse e lasciate perdere questo gioco di kart per PlayStation.

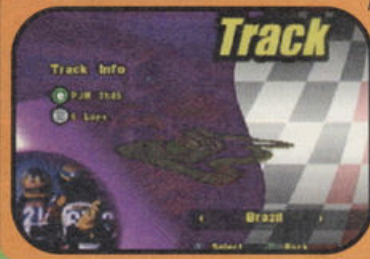
Dividiamoci!

Se comprate Formula Kart, la cosa migliore con cui potete giocare è il buon vecchio split-screen. Continuerete a correre come se foste su una jeep elettrica giocattolo, ma è sempre più divertente dell'insensata modalità a un giocatore.

Il traballante motore grafico è portato ai suoi limiti dallo split-screen, ma almeno è divertente.

Se volete un gioco di kart per PlayStation, dato che non c'è altro a parte questo, c'è solo il bizzarro Ayrton Senna's Kart Duel. Ed è brutto proprio come questo.

I brevissimi tracciati

Dal Giappone all'Olanda, tutto il mondo impazzisce per i kart! Questo significa che avrete l'opportunità di correre su otto differenti tracciati con tutti gli appropriati scenari stereotipati di contorno. Ma, considerato il fatto che si possono fare dei giri in meno di 20 secondi, vi andrà proprio di metterci tanto impegno?

Potrete correre con i vostri kart intorno al mondo, ma i percorsi non sono interessanti come gli scenari.

Il circuito francese è pieno di neve e ghiaccio ma la differenza non si nota molto.

Rallentate anche solo un secondo e finirete ultimi.

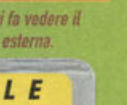
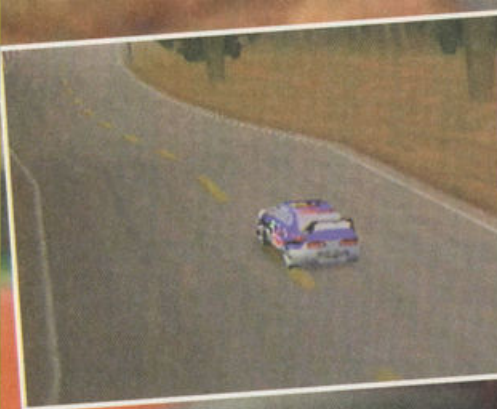
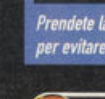
I vari team fra cui scegliere sono catalogati per velocità, manovrabilità e colore della tuta.

Questi kart possono sembrare divertenti da guidare ma si muovono come carriole.

La visuale dal cruscotto vi fa vedere il tracciato meglio di quella esterna.

FORMULA KARTS	
VERSIONE RECENSITA	PlayStation
GIOCATORI	1 o 2
DA	Telstar
PREZZO	92.000 lire
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Percorsi poveri in bassa risoluzione e macchine blocchettose non sono molto spettacolari. 51	Un orrendo suono del motore e una donna irritante che urla "Go faster!" Ah... le donne... 40	Pessima manovrabilità, percorsi corti e corse noiose non divertono per niente! 45	Team differenti, percorsi molto arcade e modalità torneo. Ma non ve ne fregherà nulla! 49	47

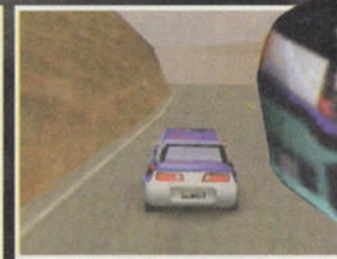
IL GIUDIZIO Un gioco di go-kart molto povero che non può competere con i giochi più belli per PlayStation.

L'opinione di GM sui titoli più caldi del mese

Il modo migliore di affrontare le curve strette è rilasciare il gas e continuare per inerzia, sterzando a sinistra e a destra per tenere dritta l'auto.

(Sinistra) I replay mostrano l'ultimo giro da una vasta gamma di posizioni.

La visuale dal cofano è la nostra preferita: poco indicata ai deboli di stomaco.

Siate pazienti con Top Gear Rally e otterrete presto delle macchine velocissime.

DISPONIBILE PER

VERSIONE RECENSITA

TOP GEAR RALLY

Il rally non è una di quelle discipline che in televisione vanno molto spesso. Vanta tanti tifosi, si corre in molte parti d'Italia, ma in realtà si becca quasi esclusivamente servizi della TGS a mezzanotte o brevi scorci alle sei di sera. Per chi ama le macchine, però, i rally sono proprio divertenti. Si sgomma, ci si ribalta, si prendono curve impossibili a velocità impossibili e con macchine che non sono alte mezzo metro. Certo, per praticarlo ci vuole proprio un computer o una console, perché dal vivo non è molto facile.

Il punto è che il Rally è veramente divertente oltre misura, e quando un gioco riesce a riprodurlo bene, allora gli si può tranquillamente dedicare anima e corpo con il massimo impegno (vedi Sega Rally o V-Rally). Top Gear Rally, realizzato da Boss Game Studios, è la seconda simulazione di guida mai apparsa sul Nintendo 64 dopo Multi Racing Championship, ed è decisamente meglio di quest'ultimo... almeno in parte. Ma esaminiamo innanzitutto le parti migliori. Senza dubbio le qualità migliori di Top Gear sono la manovrabilità dell'auto e il sistema di controllo alquanto realistico.

Ogni movimento del pad analogico produce un movimento realistico alle sospensioni della vostra auto, e quando fate delle curve molto strette la forza centrifuga schiaccia la macchina tutta da una parte. Quando sarete in volo dopo aver affrontato uno dei tanti salti presenti nei circuiti, le ruote tenderanno a causa dell'assetto di gara a uscire fuori dalle proprie arcate, e quando atterrerete l'auto rimbalzerà, indietreggerà e ondeggerà in maniera estremamente soddisfacente. Ma l'aspetto migliore senza dubbio è che il gioco ha un controllo realistico sulle traiettorie e sulla velocità. Se uscirete fuori dal tracciato all'inizio di una curva, infatti, avrete sicuramente grandi problemi per recuperare il controllo dopo pochi metri. In effetti, a livello meccanico e di manovre, è quanto di meglio si possa chiedere, fin dai tempi di Sega Rally. La seconda cosa migliore di Top Gear Rally è la struttura di gioco. Il sistema tre percorsi - tre coppe è il più abusato della storia, e alla Boss hanno pensato a una intelligente variante, anche se non del tutto originale. Le corse sono organizzate in stagioni di sfide su tre o quattro circuiti con un numero fisso di punti necessari per passare alla stagione successiva. Siccome il gioco ha solo quattro percorsi selezionabili fin dall'inizio (il quarto entra in gioco intorno alla terza stagione), potreste anche pensare che vi annoierete molto velocemente, ma gli sviluppatori hanno utilizzato quattro differenti condizioni ambientali e macchine sempre più veloci per aumentare progressivamente la difficoltà da una stagione all'altra. In passato, le condizioni metereologiche significavano semplicemente un paio di ritocchi grafici in più e nessuna differenza a livello di giocabilità. Ebbene, in Top Gear Rally la nebbia, la pioggia, ma soprattutto la neve e l'oscurità aggiungono un'enorme extra in termini di guida. Siete diventati perfetti in un determinato tracciato? Provate

Strusciare su un muro laterale può farvi andare in testacoda o farvi rotolare per bene.

BEST LAP 0'00"00 LAP TIME 1'44"93 70MPH

Circuiti

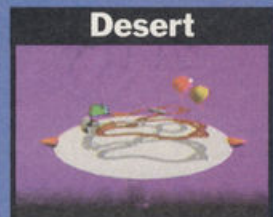
Sono senza dubbio la parte più importante di ogni gioco. La montagna diventa disponibile più o meno dopo la seconda stagione, e il gioco ci suggerisce anche che c'è la possibilità che esista un quinto tracciato nascosto da qualche parte. Ma non l'abbiamo mai trovato, nemmeno dopo quattro stagioni di corse.

Coastline

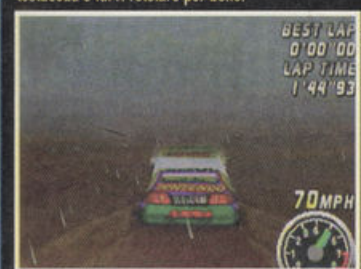
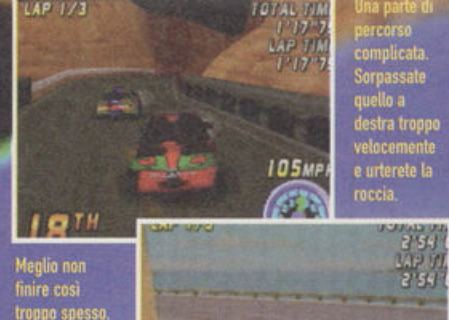
Prendete la scorciatoia alla spiaggia per evitare il lungo tornante.

Jungle

La sezione al centro è difficile ma c'è una utile scorciatoia vicino alla partenza.

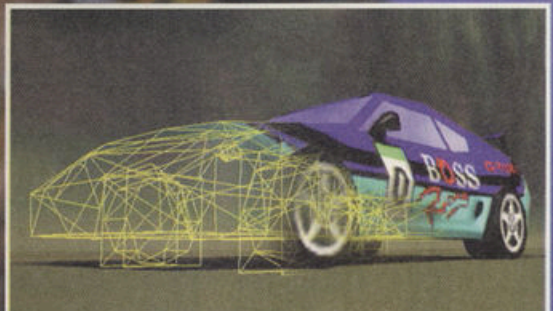
Desert

Attenti ai dossi lungo i bordi della strada che vi potrebbero far saltare.

Mountain

Il percorso più difficile? Non quello con le barriere che vi aiutano nelle curve.

Una parte di percorso complicata. Sorpassate quello a destra troppo velocemente e urterete la roccia.

Meglio non finire così troppo spesso.

Due Posti!

La modalità in split-screen per due giocatori è sicuramente benvenuta, nonostante i bordi a destra con i contachilometri siano un po' ingombri. Il fatto è che con dei percorsi così lunghi e senza macchine guidate dal computer potrebbe diventare un'esperienza abbastanza solitaria senza una solida struttura di gioco.

Più colpirete ostacoli con l'auto e più si deformerà la carrozzeria.

I tunnel sono ben fatti. Perché ci sia un enorme tunnel nella giungla, però, non si sa.

Dipingetevi la carrozzeria!!

Questa parte è splendida. Nel paint shop potrete disporre della vostra macchina e personalizzarla come volete, aggiungendo il vostro logo o le vostre iniziali. C'è persino una tavolozza di colori per creare le vostre tonalità personali!

Non solo un gioco di corse ma anche uno sfogo per le vostre capacità creative.

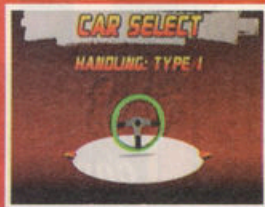
Se siete tra quelli che pensano che le macchine rosse vadano più veloci amerete questa auto!

Una macchina su misura

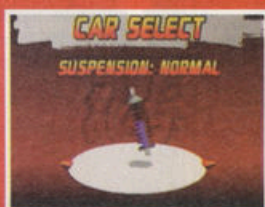
Prima di ogni corsa, avrete l'opportunità di calibrare la vostra vettura. E in Top Gear Rally fa davvero la differenza!

Sterzo

Tre impostazioni

Più piccola è l'icona della ruota, più sensibile è lo sterzo. Noi preferiamo una sensibilità maggiore sui percorsi più lenti e difficili (Deserto e Montagna) e la riduciamo negli altri due. È il settaggio più importante del gioco. Encomiabile.

Sospensioni

Tre impostazioni

Le sospensioni dure vi danno maggior velocità di punta, mentre quelle morbide vi aumentano la manovrabilità: la scelta è vostra. Ma state attenti alle sospensioni dure in montagna, perché potrebbero farvi saltare spesso.

Pneumatici

Tre impostazioni

Con le ruote parliamo di differenza tra velocità e tenuta di strada. Le lisce vi daranno una buona velocità di punta, mentre quelle morbide vi terranno incollati alla strada. Sarete tentati dalle lisce se vorrete guadagnare secondi nei tempi dei circuiti, ma state attenti alla pioggia o alla neve!

Design

Personalizzate la vostra vettura.

Questa macchina sembra più la macchina di Scooby Doo che una macchina da corsa. Ricordate che la bellezza è solo apparenza, e non dovreste mai giudicare un motore dal design del cofano (vedete sezione precedente). In effetti non ha alcun effetto sulla corsa.

Trasmissione

Automatica o Manuale

Non c'è niente di meglio che scalare una marcia e schizzare oltre un'auto con il motore rombante. Ma nel mondo dei giochi arcade, chi diavolo ha mai usato la trasmissione manuale? "Nessuno!". Perché ci si dovrebbe complicare la vita quando una CPU lo fa per noi?

allora lo stesso percorso con la visibilità ridotta a 50 metri dal vostro naso o con dieci centimetri di ghiaccio viscido sotto ogni pneumatico. Sfortunatamente per i possessori di Nintendo 64 che vogliono mettere le mani su un novello Wipeout 2097 o su un Sega Rally, però, il nostro Top Gear Rally è ben lungi dall'essere perfetto. A un primo impatto, i quattro lunghi percorsi sono un po' poveri dal punto di vista grafico.

Sebbene sia assente in effetti il clipping, non è che ci sia poi tutto questo dettaglio dei paesaggi ad accompagnare le corse. Insomma, se vogliamo essere brutalmente onesti, è tutto un po' scialbo. OK, tutto ciò non influisce ovviamente sulla giocabilità, ma senza dubbio limita l'aspetto della grafica, che pensiamo sia sempre importante. Un difetto più serio è invece quello della facilità con la quale vi destreggerete in tutto il gioco. Nonostante i quattro percorsi siano progettati in maniera brillante e siano decisamente difficili da padroneggiare, sembra che la competizione non sia stata resa in qualche modo agguerrita, e gli sfidanti sono troppo semplici da superare. Possono senza dubbio bloccare le vostre manovre di sorpasso come non avete mai visto prima, ma anche dopo un incidente o due potrete quasi sempre contare su un posto sul podio. Un altro aspetto deludente è senza dubbio il modo in cui potrete utilizzare il guard-rail e gli sbarramenti stradali laterali. La collisione con una staccionata, infatti, provoca un decremento della velocità inferiore rispetto a una frenata vera e propria, e presto imparerete a riconoscere le curve che si possono affrontare in questo modo.

Un ennesimo titolo per il Nintendo 64 un po' frustrante, che ci dà una seducente prova delle potenzialità tecniche della console, ma che non riesce a curare al meglio quei dettagli che probabilmente avrebbero potuto gonfiare il nostro voto finale di un bel 10%. Così com'è adesso siamo di fronte a un caso di "c'eravamo quasi ma...".

La manovrabilità dell'auto in questo gioco rivaleggia per eccellenza con quella di Sega Rally.

TOP GEAR RALLY	
VERSIONE RECENSITA	N64
GIOCATORI	1 o 2
DA	Nintendo
PREZZO	139.900 lire
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Massiccia ma poco incisiva, non mostra clipping, ma in effetti c'è poco da clippare. 79	Un rock leggero e alcune frenate, botte e rombo di motore nella media. 71	Alcuni tocchi di classe mischiati con alcuni errori clamorosi. Ma una buona esperienza. 85	Il sistema a stagioni, i premi per l'auto e i percorsi extra sono ottimi incentivi per continuare. 84	82

IL GIUDIZIO Il migliore fino ad adesso sul N64, ma ci vorrà ancora molto prima di portare la console ai suoi limiti.

Avete una macchina veloce, una autostrada innevata e la consapevolezza che potrete sbattere e non morire. Via a tavoletta!

Tutte queste frecce sono rivolte in senso contrario, il che, con l'eccezione della Gran Bretagna, non succederebbe mai nel mondo reale.

Guidate un coupé veloce, state viaggiando a centinaia di miglia all'ora e decidete di girare. Santo cielo!

TESTDRIVE4

DISPONIBILE PER: PC, PlayStation

VERSIONE RECENSITA: PlayStation

Non sarà un'idea rivoluzionaria, ma schizzare come un proiettile è molto stuzzicante!

Tante velocissime automobili perfettamente disegnate e grandiosi scenari... ci sono persino le mongolfiere. Stiamo parlando di Need for Speed, naturalmente... Ma allora, questo Test Drive 4 cos'è?

Test Drive 4 è il concorrente numero uno di Need for Speed, e ha molte frecce al suo arco. Le premesse del gioco sono molto facili da capire: potrete guidare alcune tra le macchine più invidiate di sempre attraverso alcuni piacevoli scenari, raggiungere velocità di 220 km/h e sfracellarvi contro un muro, per poi aspettare l'ambulanza che trascinerà la vostra colonna vertebrale fratturata all'ospedale. Solo che in questo gioco non rischiate la vita e non avrete arti paralizzati. Piuttosto, passerete di reincarnazione in reincarnazione, il che dà al gioco un certo retrogusto Buddista privo di Karma. Inoltre, dopo uno scontro particolarmente spettacolare, dovrete perdere un po' di tempo tentando di rimettervi in piedi, il che conferisce un tocco di realismo... Test Drive 4 offre corse singole, cinque trofei differenti da conquistare e persino una gara su rettilineo che sembra dipendere interamente dalla vostra abilità nel cambiare le marce manualmente. Il che è tanto privo di senso quanto stimolante... Le corse sono il punto in cui ha luogo tutta l'azione in modalità a un giocatore. Vi ci vorrà una settimana per destreggiarvi, perché all'inizio sono mostruosamente scoraggianti, soprattutto quando venite beccati dai poliziotti o tamponate le autocisterne del latte, o ancora vi spalmate contro le barriere invisibili lungo i lati della strada. Alla fine però vi troverete a correre lungo il tortuosissimo percorso Keswick, magari arrivando al primo posto, sgommando per le curve e tenendo una velocità sostenuta quanto basta per mantenervi entro il tracciato. Quando partirete tenterete di spararvi ad alta velocità lungo il tracciato, tentando di forzare i comandi, ma presto svilupperete quella cosa chiamata "empatia", che comincerà a fondervi col vostro veicolo. Ah, che meraviglia quando l'uomo e la macchina diventano una

Incidenti!

Tempo fa, quando è uscito per la prima volta Need For Speed abbiamo idolatrato il "Crash Game", che consisteva nel far raggiungere all'auto la velocità di punta e quindi fracassarla nel traffico roboante tentando di causare il più grande incidente del vostro tratto di strada (la fine di Washington è un buon percorso per provarci, ma accertatevi di aver eliminato dalle opzioni i time check).

Ci sono molte parole onomatopeiche per descrivere questa collisione, ma la nostra preferita è "sdengbadablangarghboom!".

Need For Speed 2 è il gioco che ci si avvicina di più, ma se li mettete entrambi in una pista, questo andrebbe subito in testa e non sarebbe mai superato.

Pensate innanzitutto all'assicurazione... ce l'avete? No? Uscite subito fuori di lì!

Linkiamo le nostre console!

Quello che proprio non ci va giù di questo gioco è che devi per forza linkare due console per giocare in due, ma pobabilmente dipende dal fatto che il gioco è troppo veloce e bello. Comunque, dopo aver sostenuto tutte le macchinose procedure per linkare le console, quando correte non c'è traffico sul percorso. Il problema è che in questo modo viene ridotta la natura causale del gioco, e Test Drive 4 diventa un gioco di corse puro e semplice, che comunque va bene. Diciamoci la verità: l'attrattiva di giochi come questo è la selvaggia natura delle auto veloci e ribelli, e l'idea di guidarle in autostrade pubbliche. Che gran peccato!

Andiamo, andiamo... al diavolo gli autostoppisti. Dove sono le betoniere quando ti servono?

Le macchine sportive rosse sono spesso di uomini con il cappello! Volete essere visti in una di esse?

Usate il cheat per i percorsi extra (vedi sezione apposita) e correte come idioti nella città di notte.

L'inizio della gara. Siete ultimi e non vedete l'ora di uccidere, uccidere, uccidere... ehm, volevo dire correre, correre, correre!

Percorsi!

Keswick
Il primo percorso che incontrerete è, stranamente, anche il più difficile. Dovrete correre lungo strade di campagna, spaventare le pecorelle, e ogni tanto affrontare curve difficilissime. La prima volta che ci abbiamo corso siamo finiti chilometri indietro agli altri e siamo arrivati minuti dopo al traguardo.

San Francisco
È il circuito più sensazionale, con un lungo tratto sull'autostrada e, dopo alcune curve pericolose, si arriva a una collina molto ripida che, una volta superata, vi dà una grande visuale della baia sotto di voi. Alle pendici della collina c'è un incrocio molto trafficato, però: meglio saltarlo.

Washington
Washington ha il rettilineo più lungo di tutti alla fine del tracciato, così non solo è il percorso più facile da completare, ma è quello dove raggiungerete le velocità più elevate. Tutti i monumenti sono presenti, e potreste persino avere problemi con i poliziotti davanti alla Casa Bianca.

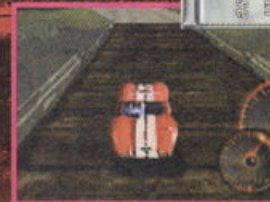
Kyoto
Il percorso è un circuito schizzatissimo e piccolissimo con molti problemi. È talmente difficile che proprio non ha senso. Anche la PlayStation stessa sembra tirare un sospiro di sollievo quando tagliate il traguardo, ringraziando il cielo che può finalmente prendersi un meritato break.

Berna
Difficile, difficilissimo. Questo percorso ha curve straordinarie, e in uno stage è addirittura ricoperto di neve: esattamente come i platform game che si rispettino! Il traffico è posizionato in punti molto strategici, come per esempio subito dopo una curva cieca o per impedirvi il sorpasso con manovre folli.

Le prossime cinque schermate vi mostreranno la varietà delle auto presenti nel gioco.

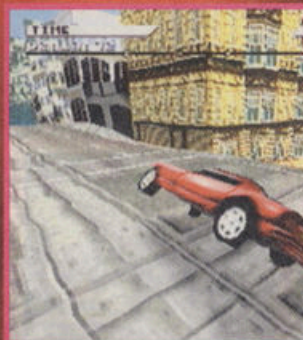
Vedete, l'ultima era rossa ed era una TVR. Questa è blu e non è una TVR.

Quest'auto è la stessa di quella prima, che era la stessa di prima. Ma ce ne sono altre.

Quest'auto è verde ed è totalmente differente dalle altre. Ma non potete vederla!

Aha! Questa è la Shelby Cobra. È veloce, potente e più "presente" di quella prima.

Urgh. Temo proprio che ci vorrà un po' ad aggiustarla.

cosa sola! Saprete già dal rumore del motore se ce la farete o no a prendere la curva, troverete delle traiettorie nascoste in quelle curve che credevate impossibili, e schizzerete oltre i vostri concorrenti come se fossero clown in monociclo. C'è un trucco per accedere a un parco macchine interamente nuovo, e tra di loro c'è la Mini "Pitbull", la macchina ideale per imparare i percorsi. La sua incredibile accelerazione da 0 a 100 in 1,3 secondi significa che anche se vi fermerete in mezzo alla strada potrete immediatamente ritornare in corsa, e con una velocità di punta di solo (solo?) 250 km/h sarete costretti a imporvi una certa disciplina, che preverrà sicuramente voli inaspettati. Correre in giro con questa vettura è un piacere, ma nel corso degli anni dovrete aprirvi la strada e arrivare a provare la Charger, che è uno scatolone velocissimo e pesante che corre perfettamente finché non decidete di fare una qualsiasi cosa diversa dal procedere su rettilineo. Test Drive 4 commette l'orrendo crimine di non includere nessuna opzione multi-player a meno che non disponiate di un link-up, altrimenti vi dovrete accontentare di correre un. Naturalmente se avete un amico provvisto di PlayStation, una copia di Test Drive 4 e un cavo link-up, allora avrete l'opportunità di correre furiosamente contro il vostro avversario sfrecciando come proiettili. Ha un aspetto bellissimo, è divertente da giocare, i vostri amici lo ameranno e vi saprà senza dubbio entusiasmare. Non è il gioco più originale di tutti i tempi, ma per quanto ci riguarda funziona davvero a meraviglia.

San Francisco ha grandi colline ripide, e se ci correte veramente, ma veramente veloci, decollerete. È una legge fisica.

Mmmm... acciaio, plastica fusa e inquinamento... che grande sport!

Tunnel oscuri? Scarsa visibilità? Non vedete nulla? Accendete le luci!

MEGATRUCCO

Auto, ancora auto!

Se volete altre auto scrivete SAUSAGE negli high score e otterrete un nuovo set fiammante di vetture come la Pitbull Mini, che è la macchina migliore. Sembra che possa fare di tutto tranne il caffè.

Dieci percorsi in più!

Scrivete KNACKED sugli high score e otterrete le versioni al contrario di ogni circuito, in versione notturna, che senza dubbio è più oscura di quella diurna.

TEST DRIVE 4

VERSIONE RECENSITA	PlayStation
GIOCATORI	1
DA	Electronic Arts
PREZZO	99.900 lire
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Le auto si muovono veloci e le locazioni sono ricche di dettagli. 81	Il rombo dei motori è abbastanza debole e la colonna sonora, nonostante "pompi", è ripetitiva. 75	A parte l'assenza di traffico nella modalità a due, il gioco scorre bene. 80	Difficile, insidioso e debilitante: dovrete girare parecchio per i circuiti. 76	78

IL GIUDIZIO Tutti qui in redazione ci vogliono giocare. È ottimo nel genere ma non è molto innovativo.

Probabilmente vedrete una simile manovra solo in un film poliziesco da periodo natalizio.

La visuale a inseguimento è la migliore, poiché si notano le curve da molto lontano.

Ecco la guida notturna. Guardate oltre i bordi per vedere la città illuminata come un albero di Natale.

PEAK PERFORMANCE

Può un gioco di corsa simile competere con le magnificenze di Formula Uno?

DISPONIBILE PER

VERSIONE RECENSITA

Non rappresenta una sfida per i big della corsa sulla PlayStation. Valutate bene l'acquisto, o fatevelo prestare!

Alla JVC amano scherzare. Come possono pensare che gli ignari acquirenti desiderino comprare un gioco simile, quando sono in circolazione glorie assolute come F1 '97, Porsche Challenge, TOCA Touring Car e i due Ridge Racer?

Ci spiace essere duri, ma onestamente questo Peak Performance fatica a reggere il confronto con i grandi delle corse. JVC dice che è uno dei giochi di corsa più realistici, ma in effetti non è esattamente così. Per le prime ore non farete altro che schiantarvi sui muri quando uscirete dalle curve (cosa che i vostri avversari sembrano puntualmente evitare), a prescindere da che macchina guidiate. Non potete immaginare quanto sia frustrante. I percorsi stessi poi non sono realizzati benissimo. È raro che i circuiti annoino subito, ma dopo poche corse ne avrete davvero abbastanza. Forse è stato un errore farli a immagine e somiglianza di circuiti veri? Il gioco dichiara di avere più percorsi e macchine segrete di qualsiasi altro prodotto del genere. Mmm, forse. Ma i nuovi percorsi sono comunque noiosi, e quelle macchine nascoste fanno ben poco per risollevare la situazione. L'aggiornamento pessimo poi è un difetto evidentissimo in tutti i percorsi. Eccovi che state tranquillamente guidando lungo una strada dritta, e pop!, compaiono alberi e palazzi da un secondo all'altro. Il che, tra l'altro, distrae non poco. Il gioco ha cinque percorsi, ma potrete solo correre in due di essi nel time trial. Ora, se F1 '97 può avere 17 circuiti, perché questo gioco non ne può avere altrettanti? JVC dice che ce ne sono ben 40, ma sono solo gli stessi cinque percorsi in modalità invertita e in quattro differenti condizioni metereologiche.

Nonostante il gioco sia veloce, con oltre venti vetture e una discreta brillantezza, il suo sistema di controllo è veramente scarso, e la scarsità di percorsi non aiuta.

Inoltre non supporta il pad analogico e la musica è bruttina.

Peak Performance è una Skoda paragonato alla Ferrari di F1 '97.

Suonala ancora Sam...

Questa è la vostra chance per far vedere ai vostri amici cosa sapete fare. Potrete salvare i replay di ogni corsa sulla vostra memory card e portarla a un amico che possiede una copia di questo gioco (e sarete molto fortunati se ne troverete uno). Dopodiché potrete sedervi a osservare il vostro amico stupefatto che tenterà di capire come avete fatto quella curva a gomito a quella velocità: passerete un gran pomeriggio!

La modalità a due giocatori permette di fare gare bizzarre, come quella di questo camion contro un pulman.

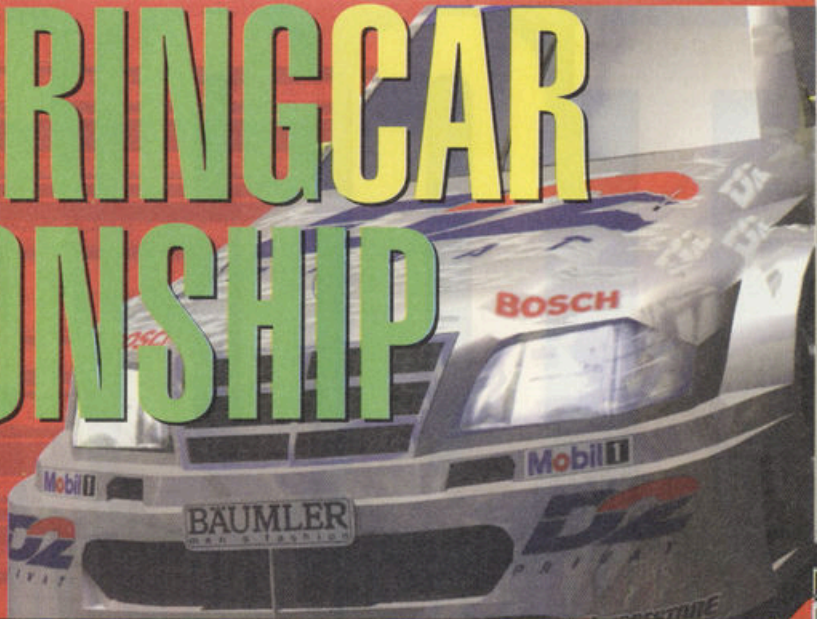
I Percorsi!

Non ci sono molti circuiti, ma quelli presenti sono difficili. Noiosi, ma difficili. Correre lungo le strade cittadine dovrebbe essere stimolante ma non è così. Anche le colline e le curve a gomito non aggiungono nulla di divertente al gioco.

PEAK PERFORMANCE	
VERSIONE RECENSITA	PlayStation
GIOCATORI	1 o 2
DA	JVC
PREZZO	99.900 lire
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Soffre di un terrificante aggiornamento e di scenari smorti. Noioso da guardare. 70	Il suono del motore sembra quello di una TV che sta per esplodere. 50	Una manovrabilità da incubo e poca varietà nelle vetture. Un'esperienza molto normale. 50	Solo cinque percorsi, più alcuni segreti. La pessima manovrabilità le darà il colpo di grazia. 51	50

IL GIUDIZIO Più che piazzarsi ultimo sulla griglia di partenza, è stato dimenticato ai box.

SEGA TOURING CAR CHAMPIONSHIP

Possono i programmatori della Sega uscirsene con un rivale di Sega Rally?

DISPONIBILE PER: PC, PlayStation, Saturn, MD, N64

VERSIONE RECENSITA

Dopo Daytona, e quel capolavoro di Sega Rally, quest'ultimo gioco di corse per Saturn offre molto meno di quanto facciano altri giochi del genere.

Andiamo, ammettetelo. Anche voi pensavate che fosse magnifico.

Ma aspettate di giocarci.

Tutti i percorsi

Lunghi rettilinei e curve docili fanno sembrare questo percorso fatto per le alte velocità. Il sistema di controllo comunque è talmente modesto che vi troverete a sbattere sui muri anche quando non è colpa vostra. Frustrante, no?

COURSE Brick wall town
Round: FINAL
∞ LAPS

Questo percorso ha un tornante. Non sperate minimamente di passare quel mostro nella vostra prima dozzina di tentativi senza diventare un ospite regolare della corsia di emergenza dell'ospedale. Anche qui la frustrazione è notevole...

Questo lungo rettilineo è invitante, ma quando lo raggiungerete sarete troppo spaventati per premere a fondo il pedale, per paura che la vostra macchina esploda spontaneamente dopo tutte quelle botte prese nelle curve precedenti.

Quando abbiamo visto le versioni beta di questo gioco molto tempo fa era come se vedessimo uno di quei quadri in cui si buttano degli ammassi di colore ben scelti e quindi vi si chiede "Avete capito cos'è?". Sapevamo fin dall'inizio che si supponeva essere uno splendido gioco di corse, ma non sapevamo esattamente come avrebbero potuto trasformare un brutto anatroccolo così lento in un cigno degno di battere Sega Rally.

Ora conosciamo la risposta: non avrebbero potuto. Sono passati molti mesi e questo gioco è ancora impreciso e macchinoso, anche se l'aspetto è migliorato molto. È stato speso molto tempo tentando di stipare la grafica del coin-op dentro al Saturn, e si vede: ogni tracciato è identico alla sua controparte arcade, e per diversi aspetti la grafica è migliore quella di Sega Rally. Ma il problema è proprio questo. Siccome i programmatori si sono concentrati nel rendere la grafica il più simile possibile a quella del coin-op, hanno tralasciato tutti o quasi gli altri aspetti. In Sega Rally hanno tentato di mantenere un compromesso tra la spettacolarità della grafica, il controllo della vettura e la velocità. In Sega Touring Car Championship i veicoli corrono come Maurizio Costanzo, e il frame rate è basso come il quoziente intellettivo delle Spice Girl. E la giocabilità? Beh, alla Sega dicono che il gioco è realistico. Odiamo contraddirli, però abbiamo dovuto combattere con uno dei peggiori sistemi di controllo mai visto in un gioco di rally. Se non avete un Pad Analogico potete anche scordarvi ogni tipo di divertimento. Ricordate com'era bello forzare le curve strette in Sega Rally? Scordatevelo tranquillamente. Certo, c'è la modalità per due giocatori in split-screen insieme a molte opzioni nel single-player mode, ma le assurdità grafiche e i noiosissimi problemi di manovrabilità rovinano quello che avrebbe dovuto essere un nuovo fiore all'occhiello della Sega. Invece di promuoverlo, la Sega dovrebbe tentare di nasconderlo sotto il tappeto insieme alla polvere.

È un gioco di corsa molto mediocre, infatti, comparato al suo parente più stretto, l'imbattibile Sega Rally.

Guardate la bella livrea. Non durerà.

Mangia la polvere, pirata della strada!

Personalizzatevi la macchina!

Questa opzione conferisce al gioco un po' più di longevità. Personalizzate l'auto per alterare il modo in cui si muove e tentare di renderla quasi guidabile. Salvate il vostro capolavoro per utilizzarlo nelle corse e avrete un cavallo vincente. Francamente, qualunque cosa è meglio dell'auto di default del gioco.

Ovviamente, non affrontate una gara prima di aver fatto una visitina qui per farvi una macchina decente da soli.

Scegliete quella che volete ma vi consigliamo una col cambio non automatico.

Marce e Freni? Oooh, vi costerà parecchio. Non è per i pezzi, è per la manodopera!

Questa è la parte importante: lo sterzo. Quello di default è scarso, quindi fate bene attenzione.

Dateci dentro con quel gas, maledizione! Che figura volete fare?

Grafica impressionante ma poca giocabilità!

SEGA TOURING CAR	
VERSIONE RECENSITA	Saturn
GIOCATORI	1 o 2
DA	Sega
PREZZO	109.000 lire
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Molto vicina a quella dell'arcade, ma il clipping è un chiaro segno di cattiva conversione. 83	Eccellente rumore del motore, ma le musiche d'accompagnamento sono noiose. 74	Il controllo fa ridere, ma ci sono molte opzioni di gioco ad ammorbidire il colpo. 57	Griderete allo scandalo per molto tempo, e non ci ritornerete molto volentieri. 51	53

IL GIUDIZIO Una delle peggiori conversioni da arcade che abbiano mai fatto in casa Sega. Molto deludente.

recensione

L'opinione di GM sui titoli più caldi del mese

TOCA

Uno sportellato e il vostro avversario è fuori pista.

TOURING CAR CHAMPIONSHIP

DISPONIBILE PER

VERSIONE RECENSITA

La versione per PC con la scheda 3Dfx di TOCA è sbalorditiva. Quella per PlayStation ha una grafica un po' meno bella, ma rimane un grande gioco di guida.

Dai creatori di Micro Machines arriva un altro gioco di corse. Sedici valvole e macchine non più micro per una realizzazione da urlo.

La telecamera all'interno della macchina rende la corsa ancor più realistica. Funzionano persino i tergicristalli!

Touring Car Racing arriva su PlayStation direttamente dalle diaboliche menti della CodeMasters, che hanno creato un piccolo gioiellino da uno sport a molti sconosciuto. In pratica il Touring Car Racing è una sorta di formula Indy in versione anglosassone. Un'organizzazione, la TOCA appunto, stabilisce le ferree regole alle quali le case produttrici di automobili devono sottostare per veder gareggiare i propri bolidi su circuiti caratterizzati dalla totale mancanza di ovali. Aspettatevi quindi di trovare le versioni originali di Opel Vectra, Nissan Primera, Ford Mondeo, Renault Laguna, Peguot 406, Audi A4, Volvo 540 e Honda Accord, dato che il gioco è coadiuvato dalla licenza ufficiale della TOCA.

Quello che avete di fronte è una perfetta simbiosi tra il realismo di F1 '97 di casa Psygnosis e l'inconfondibile giocabilità di Micro Machines. In TOCA sono state incluse tutte e otto le piste ufficiali ricreate con cura maniacale, 16 macchine formate da centinaia di poligoni, scannerizzate al laser con tanto di logo e sponsorizzazioni ufficiali ovunque.

Dopo la sessione di qualifica, arriverete alla tanto attesa gara. Quindici bolidi vi attenderanno alla partenza pronti a darvi battaglia per conquistare la prima posizione. Preparatevi a farvi strada a colpi di accelerazioni strategiche e non preoccupatevi se in pista troverete cofani e vetri di

"Sig. Rossi, lei non ha superato l'esame di guida, dopo quella terribile frenata!"

Con questa visuale la sensazione di velocità è veramente stupefacente.

Gareggiate nella nebbia e potrete contare solo sulle luci dei freni dei vostri avversari.

Le mani che vedete non servono solo per sterzare, ma cambiano anche marcia. Grandioso.

Avrete bisogno di classe e abilità per vincere le gare in TOCA.

Previsioni del tempo

Come se buttarsi in strada a 200 chilometri all'ora a un centimetro dal paraurti del pilota di fronte a voi non fosse abbastanza pericoloso, in TOCA troverete anche condizioni meteorologiche avverse a complicarvi l'esistenza. Nebbia, pioggia e neve rendono le cose piuttosto difficili, aggiungendo però un tocco di classe alla gara, come le luci dei freni che si riflettono sull'asfalto bagnato e i fari anteriori che penetrano la nebbia. Nel championship mode, le condizioni meteorologiche sono nelle mani del destino, mentre potrete selezionarle a piacere nella gara singola.

Da sinistra a destra eccovi sole, pioggia, temporali, neve e nebbia. Il trionfo della natura.

Il controllo dell'auto peggiora, e anche sprazzi e nebbia limitano la vostra visibilità. Mega tamponamento in vista.

Incidenti ed emergenze!

È una cosa normale assistere a terribili scontri fra auto nei giochi di corse che nel giro di alcuni secondi si risolvono con delle belle ammaccature sulle portiere. Non in TOCA. Le condizioni delle macchine in questo gioco peggiorano con il proseguire della corsa e ovviamente dipendono dal vostro stile di guida. Pezzi di carrozzeria che si staccano, portiere che si accartocciano, alla fine quello che avrete davanti sarà solo un vago ricordo della macchina con la quale avete iniziato la corsa. Sicuramente qualcosa che non farà colpo sulle signore.

Come in F1'97, la modalità a due giocatori vedrà impegnati solo voi e un vostro amico.

A volte non è facile capire quello che stia succedendo, ma è molto divertente lasciarsi trasportare!

Nella modalità a due giocatori c'è l'opzione "boost", che vi fa tornare in gara.

Pst... conosco un segreto...

Se vincerete un certo numero di gare, vi verranno date alcune password, che dovrete inserire come nome del giocatore, mentre altre le troverete da voi... Nascoste sotto la seria facciata di TOCA potrete trovare una Cadillac rosa, carri armati, sfondi da cartone animato, cieli stellati e fumo in versione discoteca. Lo spirito spassoso e divertente di MicroMachines, non è morto, anzi è presentissimo anche in questa simulazione professionale. L'unica differenza è che questa volta dovrete fare un po' più di fatica per farvi quattro risate. Una chicca: con una particolare password potrete anche giocare a TOCA proprio in versione MicroMachines...

Inserite CMGARAGE come nome del giocatore per avere due fantastiche macchine bonus. Alla vostra sinistra, un innocente carro armato.

Per la gioia dei vostri occhi una scintillante Cadillac rosa.

Situazione complicata? Una buona manovra vi aiuterà.

Se volete "distruggere" gli avversari, TANK è la password da inserire.

Intrufolarsi tra le macchine è molto più semplice con un mezzo corazzato.

Stanchi della solita nebbia bianca? Eccovi una nuovissima nebbia psichedelica. CMDISCO è la password.

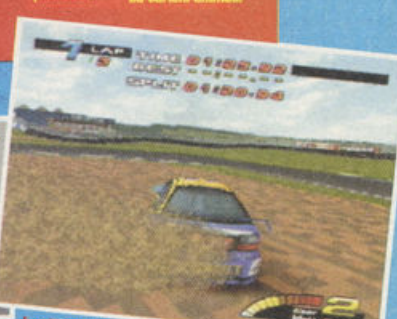
Due carri armati non bastano? Inserite CMTOON per uno sfondo da cartoni animati.

altre vetture: la gara sarà sicuramente spietata. Derapate quanto volete e chiedete il massimo alla vostra auto, non stiamo parlando dei fragili bolidi di F1: qui potrete tornare presto in competizione e vendicarvi con immensa soddisfazione del pilota che vi ha fatto uscire di strada. Vitale per ogni giocatore è il controllo della propria autovettura. Se avete un joypad analogico potrete controllare perfettamente lo sterzo con lo stick di sinistra, e frenata e accelerazione con quello di destra, raggiungendo così un elevato livello di controllo sulla vostra vettura. Volete adottare uno stile di guida tipo Starskey e Hutch? In TOCA potete farlo. Affrontate cautamente la curva, impostatela e sgasate a manetta per sfrecciare sulla pista a 200 chilometri all'ora! Un vero spasso. La frenata servoassistita e le folli accelerazioni vi daranno comunque vere soddisfazioni anche se utilizzerete il normale controller digitale. La sensazione di estremo realismo quando siete al volante del vostro bolide è accentuata dalla cura con cui sono stati realizzati i tracciati. In un confronto testa a testa V-Rally sembra più veloce mentre F1 '97 è più dettagliato, ma dato che le macchine si comportano esattamente come dovrebbero, dal piccolo intoppo al grande incidente, sentirete le goccioline di sudore scendere dai guanti da pilota nelle classiche corse alla morte. TOCA non è mai spettacolare per il gusto di esserlo, e gli incidenti potrebbero tutti essere approvati per realismo da un professore di fisica, e se selezionate la telecamera all'interno della macchina vedrete le vostre manine da pilota sterzare e cambiare marcia e proverete ogni asprezza del percorso con un realismo sorprendente. È sotto ogni aspetto come trovarsi in una vera corsa. Il vero punto forte di TOCA è però la sua estrema giocabilità. Dimenticatevi le complicate decisioni su quale gomme utilizzare di F1 '97 o la difficoltà di guida di V-Rally. Nessuno vi romperà le scatole per una sosta ai box e non dovrete nemmeno preoccuparvi di aprire il cofano dell'auto. TOCA vi offre azione, adrenalina e velocità. Piloti guidati da un'ottima intelligenza artificiale vi renderanno ogni gara una vera sfida e intemperie varie complicheranno ogni competizione. Attenti, poi, a non commettere scorrettezze o adottare uno stile di guida pericoloso, perché penalità e squalifiche vi attendono dai giudici di gara. Ovviamente non potevano mancare il campionato, la modalità split screen per due giocatori, la prova a tempo e la gara singola. TOCA potrebbe non essere graficamente eccelso come V-Rally o profondo come F1'97, ma per chi cerca un connubio tra simulazione e giocabilità rappresenta il top dei giochi di corsa PlayStation. Alla CodeMasters hanno creato un gioco superbo ed estremamente curato, da consigliare senza riserve.

È come l'autostrada in una giornata di pioggia: suonate il clacson e pregate.

Anche il "fondo piatto" della vostra auto è curato al millimetro. Forse.

Le gare super affollate sembrano un autoscontro.

Piloti originali e macchine vere, come questa bella Nissan.

La ghiaia nelle curve strette vi farà rallentare ma vi impedirà di finire sull'erba.

TOCA TOURING CAR CHAMP.	
VERSIONE RECENSITA	PlayStation
GIOCATORI	1 o 2
DA	Codemasters
PREZZO	92.000 lire
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Leggermente sgranata e in bassa definizione ma comunque notevole, soprattutto quando piove. 85	Ruggiti dei motori ben realizzati e immancabile colonna sonora techno. 82	Un buon equilibrio tra realismo e giocabilità. 91	Un sacco di piste, avversari astuti, modalità per due giocatori e un intero campionato. Buona. 90	90

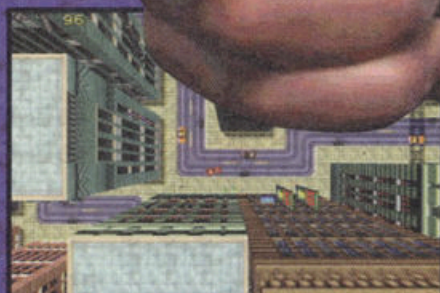
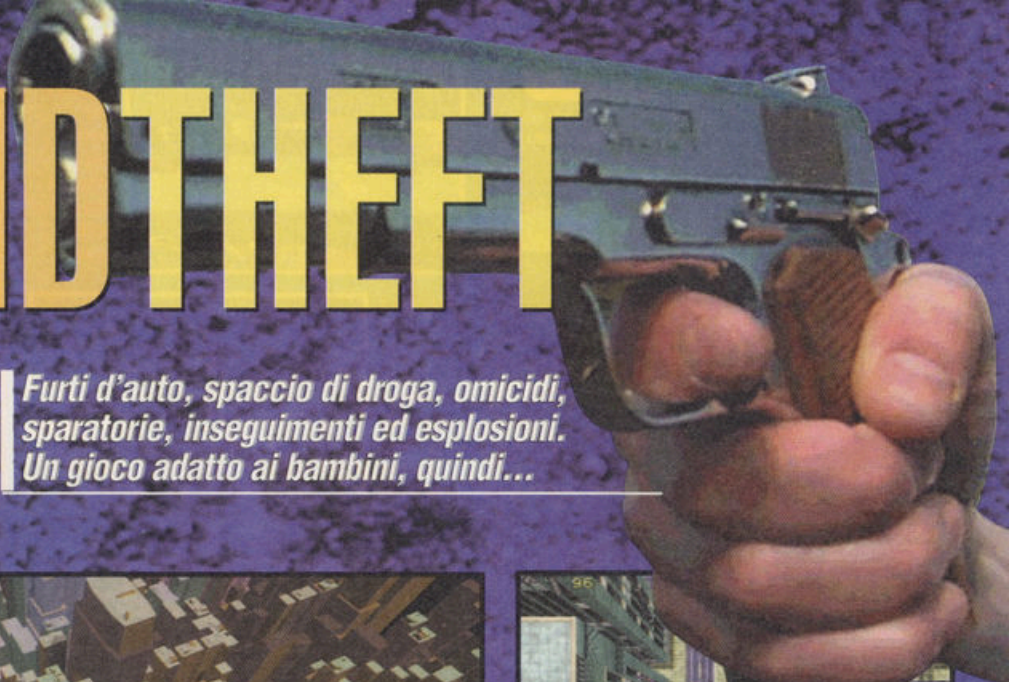
IL GIUDIZIO TOCA non è bello come F1 97, ma rimane comunque una realizzazione di gran classe.

GRAND THEFT AUTO

Furti d'auto, spaccio di droga, omicidi, sparatorie, inseguimenti ed esplosioni. Un gioco adatto ai bambini, quindi...

DISPONIBILE PER

VERSIONE RECENSITA

Se volete un bel gioco di macchinine scegliete Micro Machines, ma gli aspetti poco legali di questo gioco lo rendono unico.

Pensate a Lemmings. Se fosse la vostra ragazza o il vostro ragazzo potreste presentarlo a vostra madre: chiacchiererebbe amabilmente, guarderebbe le vostre foto da bambini e mangerebbe l'orrendo risotto di vostra madre senza fare una piega. Se la vostra o il vostro amato fosse Grand Theft Auto, probabilmente ruberebbe le sigarette a vostro padre, sputerebbe per terra, e sporcherebbe tutta la moquette con i suoi stivali da motociclista. È difficile pensare che i due giochi siano nati dallo stesso team...

Grand Theft Auto vanta una giocabilità basata su macchine veloci, sesso, droga e crimini assortiti.
Sin dall'inizio, per esempio, bisogna rubare una macchina e precipitarsi a un telefono pubblico per ricevere un incarico da un boss, e nella corsa contro il tempo tutto è permesso, anzi consigliato.
Infatti ci si potrà appropriare di qualsiasi veicolo si incontri, dalle moto, alle ambulanze, alle macchine della polizia, oltre che di svariate armi da fuoco.
A prima vista Grand Theft Auto ci può far sorridere, abituati come siamo ai mostri 3D che si vedono su PlayStation e PC al giorno d'oggi.
In effetti, solo *Micro Machines* aveva una grafica così essenziale, ma proprio come per *Micro Machines* la semplicità grafica è perfetta per un titolo così giocabile.
Inoltre, a un esame più attento si noterà un'infinità di particolari.
Le città dove si gioca sono immense, e si impiegano degli anni per percorrerle da lato a lato.
Ognuna è divisa in zone che bisogna conoscere alla perfezione per diventare dei criminali professionisti.
Per esempio, se siete inseguiti dalla polizia su di una strada principale, questi organizzeranno dei posti di blocco per fermarvi, cosa impossibile nelle viuzze secondarie, che invece voi dovrete conoscere e sfruttare

MEGATRUCCO

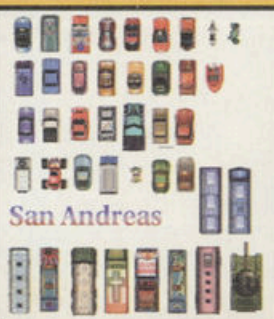
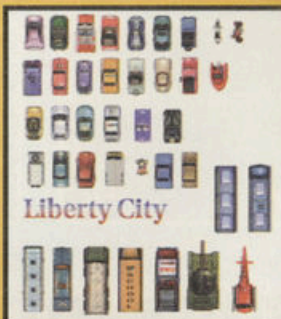
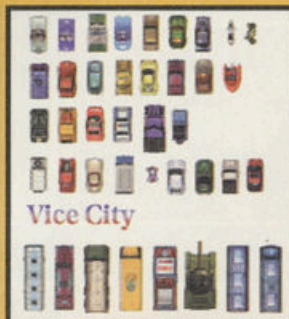
FERMI TUTTI!

Bene, avete commesso qualche errore. Avete messo sotto un po' di passanti, rubato un po' di macchine, svaligiate un paio di banche e via dicendo, e la polizia è sulle vostre tracce. Ma perché non inseguono qualcun altro? Comunque sia, quando siete inseguiti e con le spalle al muro, infilatevi in uno di questi garage. Entrateci e il vostro veicolo verrà rimesso a nuovo, con tanto di nuova targa, e la polizia non vi riconoscerà più, lasciandovi liberi di perpetrare i vostri crimini contro la società.

La visuale si allarga quando sfrecciate sulle autostrade per evitare incidenti con le altre auto.

(Sotto) Se le buone maniere falliscono: cannonatelo!

Sceglitete una macchina, una qualsiasi!

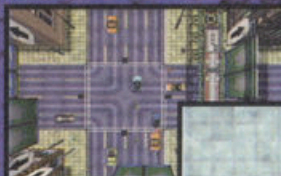
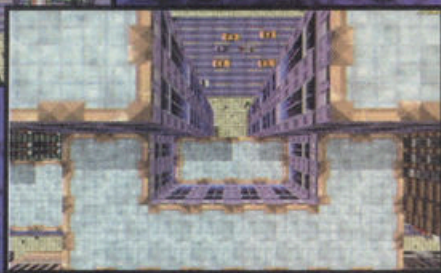
Barche, carri armati, camion dei pompieri, autobus e chopper. Chiedete e vi sarà dato.

San Andreas è conosciuta per i suoi veicoli assurdi. Qualsiasi cosa, dal carro armato alla macchina radiocomandata imbottita d'esplosivo, è reperibile qui.

A Liberty City potrete rubare anche un elicottero, ma la cosa più divertente è dirottare il pullmino della scuola e guidarlo nel porto.

Vice City ha un servizio di emergenza molto efficiente. Provocate un incidente, aspettate l'ambulanza e appropriatevi del veicolo mentre soccorrono i feriti.

A tutte le auto!

Guardate il segnamessaggi che appare nella parte in alto a sinistra dello schermo. Tramite questa finestra vi verranno offerti lavori non appena completerete una missione. Accettateli e portateli a termine e riceverete i bigliettoni, fallite e i boss vorranno la vostra testa. Vi verrà comunicato il lavoro e la zona: starà a voi muovervi al meglio, ed è per questo che conviene conoscere bene la città.

La vostra auto sportiva può essere veloce e adatta a rimorchiare le ragazzine ma attira troppo l'attenzione dei ragazzi in blu.

Potete passare col rosso per risparmiare tempo, specialmente se il vostro capo vi ucciderà se arrivate tardi.

Lento? LENTO? Non conosco questa parola. Ho una macchina sportiva e voglio usarla!

Vai figliuolo, stirali. Così si fa.

(Sotto) Questo sì che è parcheggio sportivo.

bene.
Per un gioco con uno schema così limitato è sorprendente trovare una tale varietà di missioni. Dopo svariate ore di gioco si passa ancora da un crimine all'altro: dall'assassinio del capo della polizia con un camion carico di dinamite parcheggiato fuori dalla stazione al salvataggio della figlia di un boss rapita.
Altre missioni sono per esempio eliminare un fratello impiccione per conto di un mafioso, o rapire un testimone scomodo dall'ospedale utilizzando un'ambulanza. Una di quelle che a noi sono piaciute di più, comunque, è l'inseguimento ad alta velocità di una Ferrari fatto con una macchina radiocomandata carica di esplosivo.

Ovviamente le missioni si possono eseguire in ogni ordine, anche saltandone alcune se non vi sentite pronti. Così, quando sopravvivete a una cruenta sparatoria con una gang rivale, e avrete comunque la polizia addosso, probabilmente vorrete prendervi un attimo di pausa.
Non snobbate Grand Theft Auto per la grafica.
È uno dei giochi di guida più divertenti che si siano mai visti su PC e PlayStation, anche perché è molto di più di un gioco di guida. È cattivo, è "politicamente scorretto", pieno di violenza gratuita e di alta velocità e, se volete di più, la modalità via rete vi permette di prendervela anche con avversari umani. Grand Theft Auto sarà sicuramente un gioco molto contestato, ma voi fregatevene e gustatevi questo bocconcino di pura giocabilità.

Se vi siete veramente annoiati, potete anche guidare correttamente: fermandovi a ogni semaforo ed evitando gli incidenti.

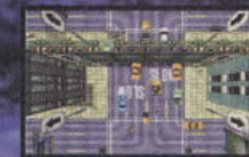
(Sotto) Oppure, potete scorrazzare a tutta velocità, seminando il panico e "stirando" tutti "gli ostacoli".

Il porto paga!

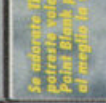
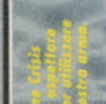
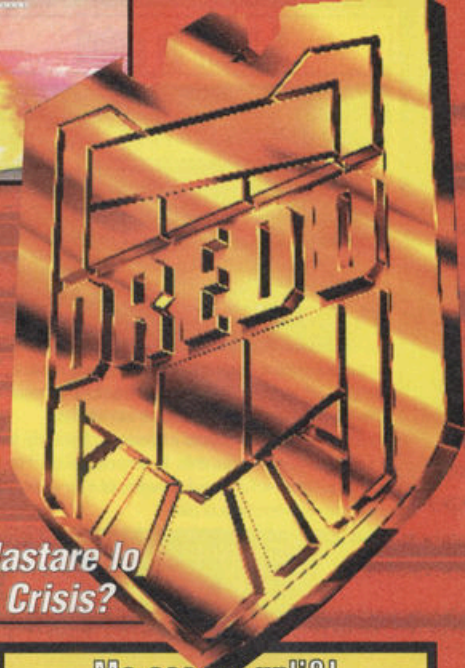
Un modo abbastanza sicuro ma lento per far soldi è il porto. Ce ne sono normalmente tre o quattro per ogni città. Cercate lo stradone più vicino, grattate una bella macchina (Jaguar, jeep, 4X4 o qualunque altra sportiva) e portatela al porto. Piazzatela sotto la gru che la ritirerà in cambio di denaro. Meno è danneggiata, più è pagata.

Le prime missioni vi sono commissionate per telefono.

Il traffico si ingorga, proprio come nella realtà.

Queste piccole macchine radiocomandate possono essere molto utili contro chi vi disturba.

GRAND THEFT AUTO	
VERSIONE RECENSITA	PC
GIOCATORI	da 1 a 4
DA	BMG
PREZZO	99.000 lire
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Piccolo ma molto dettagliato. I veicoli sono grandiosi e le città enormi. 78	Musica differente per ogni veicolo, inclusa la radio della polizia. 85	Un divertimento pazzesco e violento e un'azione travolgente vi cattureranno. 88	Città enormi piene di missioni. Da provare! 87	87

IL GIUDIZIO Sarebbe un delitto lasciarselo sfuggire. Gran gioco sotto ogni punto di vista.

(sopra) La macchina corazzata stà per investirvi. Sfortunatamente momenti d'azione come questo sono rari.
(sinistra) Giudici malvagi e robot sbucano ovunque ma manca la tensione di Time Crisis.

JUDGE DREDD

Estraete la vostra Lawgiver a infrarossi e preparatevi a blastare lo schermo. Ma potrà mai Judge Dredd competere con Time Crisis?

DISPONIBILE PER

VERSIONE RECENSITA

Non ci sono molti personaggi qualificati come Judge Dredd per uno sparatutto con la pistola a infrarossi. Questo tizio è un uomo che dispensa morte laser per le strade di Mega City One dalla fine degli anni settanta. Non passa un numero senza che Dredd faccia fuori qualcuno in nome della legge, e lo fa nel pieno dei suoi diritti! Lui È la legge!

Il vecchio Dredd ha anche un buon tempismo. È ovvio che l'uscita di questo titolo tenga conto del fatto molti giocatori avranno già acquistato lo splendido Time Crisis con la relativa pistola, con cui Dredd è perfettamente compatibile. In questo modo tutti avranno un mucchio di nuovi cattivi da fare fuori con la loro fedele G-CON 45. Ma fermate per un attimo il dito sul grilletto perché dal confronto con Time Crisis Judge Dredd esce decisamente ridimensionato. Il gioco è infatti peggiore sotto ogni aspetto: dagli effetti sonori tipo pistola ad acqua, alla banalità dei nemici.

Uno spreco criminale di un personaggio grandioso! Inoltre non è apportata alcuna novità a uno schema di gioco decisamente elementare. Intendiamoci, non c'è nulla di tecnicamente sbagliato. La G-CON ha un puntamento accurato e ci sono un sacco di bersagli a cui sparare, ma purtroppo manca l'atmosfera e la tensione mentre si procede nei livelli, peraltro mal strutturati probabilmente a causa dei nemici troppo blandi e non cattivissimi come quelli di Time Crisis.

Inoltre c'è un'alta percentuale di robot e difese meccaniche che non danno la stessa soddisfazione dei bersagli in carne e ossa.

In più al posto del tre colpi e sei morto di Time Crisis il gioco utilizza un sistema a energia che permette di ricevere molti colpi prima di morire, con ovvie conseguenze sul realismo degli scontri a fuoco. Senza la tensione del tempo che scade da un momento all'altro, e la possibilità di nascondersi e sparare di Time Crisis, Judge Dredd "vanta" purtroppo tutti i limiti di questo genere: i percorsi guidati sono restrittivi e prevedibili, e puntare una pistola di plastica alla TV può rivelarsi piuttosto triste. Con un aspetto più simile al fumetto, Judge Dredd poteva essere eccellente, ma così manca il bersaglio di chilometri.

Se adorate Time Crisis potreste voler aspettare Point Blank per utilizzare al meglio la vostra arma.

Ma cosa ti urli?!

Una delle "gag" migliori di Dredd è sempre stata quando sceglie i proiettili speciali della Lawgiver urlando "alto esplosivo" o "ricerca termica" alla sua arma a controllo vocale. Nel gioco, purtroppo, questi proiettili sono solo dei semplici power up, e non una parte integrante dell'azione...

Fuoco rapido! Questo power up vi permetterà di spargere proiettili per tutto lo schermo. Molto efficace ma di breve durata.

Potete raddoppiare la capacità del vostro caricatore con un colpo bonus ben mirato, riducendo così la frequenza di ricaricamento.

Ricerca termica! Questi vi risolveranno i problemi di mira seguendo, come piccoli missili aria-aria, il calore del bersaglio.

Questi colpi multipli quadruplicano la vostra potenza di fuoco: l'ideale per distruggere le installazioni robotiche. BOOOM!

Questi proiettili perforanti abbattono i nemici con un solo colpo (i proiettili normali no).

Attenzione alle palle di energia!

Sistematelo con il fuoco rapido.

Anche se le ambientazioni e i personaggi sembrano ben disegnati non hanno molto degli originali.

Chi è la legge?

I livelli di Judge Dredd sono intervallati da sequenze animate piuttosto dissimili dal disegno di 2000 AD. Purtroppo, inoltre, Sylvester Stallone non compare mai.

JUDGE DREDD	
VERSIONE RECENSITA	PlayStation
GIOCATORI	1
DA	Gremlin
PREZZO	99.900 lire
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Discreta, ma niente a che vedere con il vero look futuristico di Mega City One. 78	Il suono di un frullatore invece di quello di una pistola. 50	Segue la regola del genere alla lettera: spara, ricarica, manca gli ostaggi. Scarsa. 58	Tanto a cui sparare ma poca voglia di continuare a giocare. 60	59

IL GIUDIZIO Non è un gioco terribile ma forse la pistola del nostro eroe merita di più che questo prodotto.

LA GUIDA GM

LA MIGLIORE, PIÙ GRANDE E COMPLETA GUIDA AI VIDEOGIOCHI!

presenta...

MEGA SPECIALE! ANTEPRIME 1998

Il 1998 è ancora un bambino, ma Games Master non perde tempo e vi propone uno speciale sui titoli caldi che domineranno l'anno. Buona lettura!

Sommario

RESIDENT EVIL 2

Quel brivido gelido che percorre la vostra spina dorsale può significare solo una cosa... il viscido seguito pieno di zombie del gioco più pauroso mai visto è quasi arrivato. Cominciate a sentire degli strani rumori?

Da: Capcom
Uscita prevista: Marzo '98

Questo enigma sullo spostamento delle statue è l'unico stressante nella demo in Director's cut.

Come nell'originale, ci sono degli angoli di inquadratura che farebbero tremare Hitchcock.

Di cosa si tratta, allora?

Zombie in decomposizione. Una città sotto assedio. Un poliziotto novellino lì fuori, che tenta di spazzare via tutta questa folla disgustosa. Raccoon City sta sprofondando sotto il peso dei cadaveri, e il vostro compito è di salvarla. Fortunatamente avrete un coltello, una pistola, un fucile, una magnum, un lanciafiamme, una 45 magnum, una balestra, una pistola semi-automatica, una pistola custom, un fucile custom, una magnum custom, un lanciagranate e altro dalla vostra parte, quindi siete pronti a sfidare gli zombie. Sotto a chi tocca!

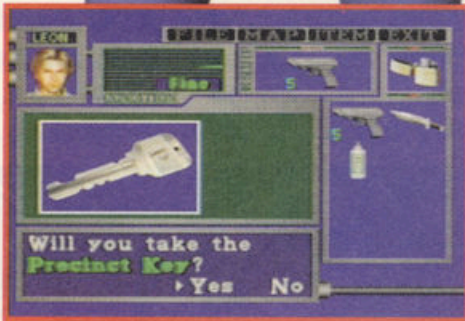
OK, ma com'è veramente?

A dire il vero assomiglia molto al primo gioco. Le sconcertanti angolazioni delle inquadrature, la colonna sonora da brivido e i sinistri effetti

Correre oltre i non morti aiuta a conservare le sempre vitali munizioni.

Chiacchierate con questo negoziante di armi, finché potete!

(Sotto) Moda: Stavolta gli zombie ostentano una vasta gamma di capi d'abbigliamento.

(Riquadro) Gli scarafaggi fanno una apparizione schifosetta in questo seguito.

(Estrema sinistra) Zombie flambé! Sembra un cocktail ma vi spaventerà a morte.

(Sinistra) Brrr... Resident Evil 2 non ha perso l'atmosfera spettrale.

(Destra) Non sappiamo cosa sia questa cosa ma non ha un bell'aspetto, senza dubbio.

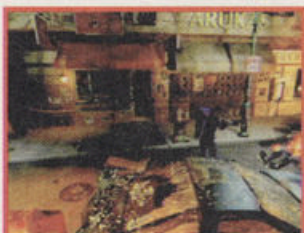
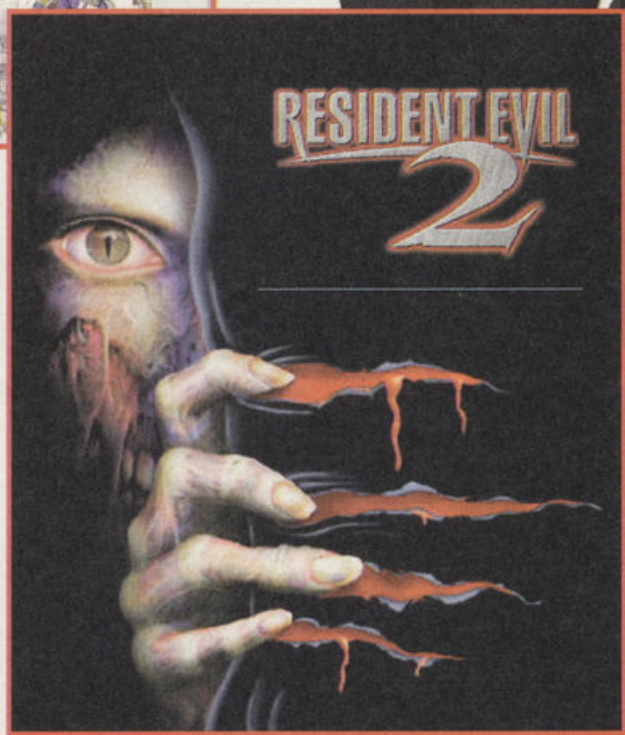
sonori dei non morti sono tutti felicemente trasposti dal primo episodio. I poligoni sono aumentati, con zombie che attaccano in truculenti raggruppamenti, e i fondali hanno guadagnato in profondità (e ne avevano bisogno, in quest'era di 3D). Grazie all'elevato numero di non morti, avete più possibilità di massacro. Potrete raccogliere un'arma automatica così grande da occupare due spazi nel vostro inventario, e piazzare esplosivi al plastico per controllare esplosioni e far volare un po' di frattaglie in aree delimitate. E non dimenticate che i dettagli di questo seguito sono impressionanti. Prendete la vostra lente d'ingrandimento e osservate il nostro eroe, Leon, mentre supera uno zombie raggrinzito e gira la testa per vederlo rialzarsi da terra. Magico!

Quanto è importante?

È inutile tentare di descrivere l'importanza di questo gioco. Queste pagine non sono grandi abbastanza per contenere l'entità di questo sequel. Salvo disastri naturali, Resident Evil 2 sarà un'enorme presenza intimidatoria nel '98 e qualcosa che potrà veramente spaventarvi per tutto l'anno.

(Sopra) Portate Leon oltre questo triste manipolo che scuoterà il cancello per seguirvi. (Destra) Claire, il balestriere che rimpiazzerà Jill Valentine.

I bozzetti preparatori dimostrano la presenza di menti seriamente disturbate alla Capcom.

(Sopra) Anche i tazzi si sono trasformati in zombie! Ma c'è una pistola automatica a disposizione.

(Sotto) Ammirate la varietà di zombie che cercano carne viva in questo seguito... Viaaa!

METALGEARSOLID

Infiltratevi attraverso una base di terroristi e sparate alle spalle della gente! Alla Konami la chiamano "Azione di Spionaggio Tattico". A noi invece sembra il gioco più entusiasmante dopo GoldenEye 007. Preparatevi...

Da: Konami
Uscita prevista: Primi '98

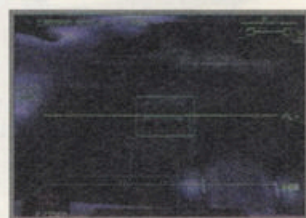
Di cosa si tratta, allora?

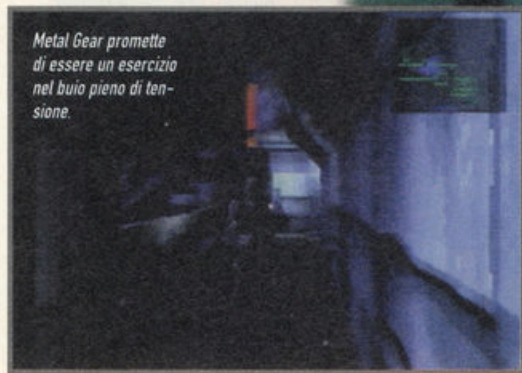
Si tratta di azione di spionaggio tattico segreto, no? E come dice la stessa Konami: "Le truppe speciali stanno passando all'azione! Occupazione dei magazzini di armi nucleari! Gli SNAKE intervengono per evitare che l'azione terroristica più pericolosa mai affrontata dall'umanità abbia luogo!". Parole sante. Fondamentalmente, una stazione di smantellamento di armi nucleari nelle Fox islands, nei pressi dell'Alaska, viene occupata dai terroristi (un gruppo di soldati altamente selezionati chiamato FOXHOUND), i quali minacciano il mondo di un olocausto nucleare entro 24 ore di tempo. Un ex membro della FOXHOUND chiamato SOLIDSNAKE è richiamato in servizio. La missione? Infiltrarsi nella base, eliminare i terroristi e disinnescare le armi.

OK, ma com'è veramente?

Sostanzialmente un incrocio tra un film di James Bond, Doom e Resident Evil dentro uno scheletro da RPG. Certamente Metal Gear Solid è un gran misto di generi. L'enfasi è posta sul muoversi in giro senza essere rilevati: siete soli e ci sono un mucchio di ex-colleghi. Le guardie pattugliano costantemente la base, e se vi vedono o vi sentono chiameranno gli altri. La sopravvivenza contro un gruppo ben armato è difficile. Avete solo due scelte, dunque: rimanere nascosti, attaccare i nemici da dietro o, ancora più pericoloso, provare a fuggire da una situazione difficile solo con la forza bruta.

Quanto è importante?

L'originale Metal Gear è apparso sull'MSX2 nel luglio del 1997, ed è stato seguito da un sequel, Solid Snake. Questo seguito a 32 bit sarà enorme, la Konami stessa lo definisce come "...un tipo totalmente nuovo di divertimento digitale! Metal Gear Solid sarà una pietra miliare per un gioco in grafica 3D totalmente innovativo!". E, per una volta, una software house potrebbe avere ragione a esagerare...

Di nome Ninja, questo tizio agita, come è lecito aspettarsi, una spada.

Potete usare la telecamera per strisciare in giro per il gioco.

Metal Gear promette di essere un esercizio nel buio pieno di tensione.

Daikatana

Da: Eidos Interactive **Formato:** PC/PlayStation **Data di uscita:** Aprile '98

Da John Romero, l'uomo che ha ridefinito in un colpo solo il genere di Doom, ecco la storia della ricerca di una spada rubata (la Daikatana). Potrete scegliere uno dei tre personaggi, portandoli attraverso quattro lassi temporali per affrontare più di 60 nemici differenti. La tecnica di Quake 2 ci assicura che si muoverà tutto alla perfezione.

One

Da: ASC **Formato:** PlayStation **Data di uscita:** Gennaio '98

Alla ASC sperano di unire l'azione incredibilmente adrenalinica dei classici Contra e Smash TV con uno sparatutto 3D pieno d'azione. Controllerete John Cain, un uomo che cerca la sua vera identità in un mondo futuristico. L'arma laser di Cain si può upgradare fino al livello massimo di "Rage", causando una esplosione psicocinetica intorno a lui. Brrr!

Unreal

Da: GT Interactive **Formato:** PC **Data di uscita:** Da stabilire

Immaginate: siete stati trasportati verso un pianeta pauroso che è diventato il triangolo delle Bermuda della galassia, che risucchia un vasto assortimento di alieni già che c'è. Il vostro compito è assicurarvi la sopravvivenza, in stile Doom: un grandioso scenario mischiato a un sistema di illuminazione dinamico e una colonna sonora che cambia a seconda delle situazioni.

Batman & Robin

Da: Acclaim **Formato:** PlayStation **Data di uscita:** Marzo '98

Sembra che gli sviluppatori se la prendano comoda con le licenze cinematografiche, invece di farle coincidere (anche nei guadagni) con la fama del momento di uscita del film. Batman & Robin vi vedrà svolazzare per Gotham City in una avventura ricca di azione, avventura e mistero. Tutto il bat-equipaggiamento è a vostra disposizione, incluso il batcomputer e i bat-veicoli. Forte!

The Fifth Element

Da: Kalisto **Formato:** PSX/PC **Data di uscita:** Marzo '98

Un altro gioco che vanta un motore 3D simile a quello di Tomb Raider. Questa licenza cinematografica (dai creatori di Nightmare Creatures su PlayStation) vi permetterà di utilizzare Dallas o Leeloo del film. Ci sono 15 livelli da affrontare, e voi dovrete raccogliere le pietre elementali che si dice siano in grado di fermare la caduta di una cometa sulla Terra. Un beat'em-up che sarà sicuramente un vincente.

House of the Dead

Da: Sega **Formato:** Saturn **Data di uscita:** Da stabilire

La conversione per Saturn del gioco per pistole più sanguinoso in assoluto è in produzione, nonostante non sia ancora definita la data di uscita. Sono gli anni '30 e interpretate il ruolo dell'agente investigativo Tom Rowgun, e c'è molta interazione, con voi che vi abbassate, vi arrampicate e cose simili. Sarà una conversione coi fiocchi.

Shadowman

Da: Acclaim **Formato:** N64 DD/PC **Data di uscita:** Settembre '98

Un ennesimo gioco stile "Resident Evil incontra Tomb Raider", questa volta (come Turok) basato su uno dei personaggi di Acclaim Comics. L'eroe è un personaggio tetro e meditabondo (come suggerisce il nome). Farete in sostanza un bel viaggetto verso un inferno conosciuto come Asylum per trovare la più vile delle anime.

MegaMan Neo

Da: Capcom **Formato:** PSX **Data di uscita:** Da stabilire

Nascosto nel demo di Resident Evil 2, gratis con Resident Evil: Director's Cut (solo nella versione giapponese, purtroppo), c'è un demo che testimonia l'entrata nelle 3 dimensioni della serie culto MegaMan. Una certa libertà d'azione in stile Mario si unisce a un buon sistema di corsa, in stile Tomb Raider. Vanta una grafica sontuosa e un solido scheletro da shoot'em-up.

HYBRID HEAVEN

Scuro, tetro, violento. Un attimo, non può essere per Nintendo 64!

Da: Konami
Uscita prevista: Metà '98

Di cosa si tratta, allora?

Siamo nel futuro. Si parte in stile Ridley Scott in una stazione orbitante dove un esperimento militare per generare un super soldato è in pieno svolgimento. Veniamo presto a sapere che le forze in causa sono riuscite a creare con successo solo creature mutanti. Ed è proprio durante il tentativo di trascinare sulla terra tutto l'apparato crea-mostri che le cose volgono al peggio. Lo space shuttle che li trasporta riporta dei danni e si schianta in una metropoli americana senza nome. Uno squadrone di disinfestazione, capeggiato da Johnny Slader, è mandato in loco solo per scoprire che il posto è infestato da esseri minacciosi.
Sarà compito vostro tirare Johnny fuori da lì...

OK, ma com'è veramente?

Sembra, a occhio e croce, un incrocio tra Metal Gear Solid e Tomb Raider; la demo ci mostra l'estrema versatilità del personaggio principale, che cammina, corre, si arrampica, spara, combatte a mani nude contro i mostri e via dicendo. L'enfasi è posta sulla soluzione degli enigmi, così come sul combattimento ravvicinato, mentre le stesse battaglie sono gestite da menu: incontrate una creatura e un menu di opzioni appare, facendovi scegliere l'azione che desiderate, che vi gusterete poi in una scena animata in realtime.

Quanto è importante?

Voci dalla Konami Japan indicano che il suo sviluppo è considerato più importante di quello di Castlevania 64. Ci dimostra questo quanto ci tengano i boss stessi della Konami a farci una bella partitina il prima possibile? Certo, cavoli!

L'aspetto tenebroso è molto distante dall'usuale grafica frivola del Nintendo 64.

Questa specie di Budda turchese dà molte noie nei primi livelli.

Se cercate la controparte di Metal Gear Solid sul Nintendo 64, Hybrid Heaven di Konami è la scommessa migliore.

BURNINGRANGERS

Un altro gioco di pompieri che infiammerà tutti i possessori di Saturn!

Da: Sega
Uscita prevista: Marzo '98

Di cosa si tratta, allora?

Il futuro in Burning Rangers è pieno di altissimi grattacieli, tecnologia in rapida evoluzione ed è sovrappopolato. Fantastico, meraviglioso, qualcosa per cui vale sbattersi in sospensione criogenica, insomma. Fortunatamente, i cinque membri della squadra Burning Rangers saranno presenti per salvarvi se sarete nei guai. Muovendosi per i corridoi in molti modi (correndo, saltando, volando), hanno il compito principale di combattere gli incendi e salvare i civili intrappolati, e il gioco ha la struttura di missioni consecutive.

Ok, ma com'è veramente?

Utilizza un engine adattato da NiGHTS, e questo vi dà un'idea di base di come si muovono o sembrano le cose. Come nel primo platform della Sega, la perfezione della IA è stata una componente essenziale durante lo sviluppo, così come la fluidità dell'animazione (nonostante per ora la grafica sia leggermente confusa). È certamente ricco di azione, comunque. C'è sempre un disastro dietro l'angolo, con incendi, terremoti e quant'altro dappertutto. I pavimenti tendono a crollare sotto di voi nel momento meno opportuno, ma fortunatamente avete con voi una unità auto-jump che vi scaglia oltre i crepacci verso la salvezza quando si profila pericolo. È stata posta grande enfasi sulla cooperazione durante la missione, con un sistema di navigazione che vi permette di sapere cosa stanno facendo i compagni in qualsiasi momento.

Quanto è importante?

Burning Ranger sarà tanto rilevante quanto NiGHTS o un nuovo capitolo di Sonic 3D. E qualsiasi nuovo titolo proveniente dal Sonic Team merita la vostra piena e diligente attenzione.

MESSIAH

Bob, il cherubino grassoccio possessore di corpi, è qui per salvare il pianeta dalle forze del male...

Le forze del male sono ovunque, ma quando sono così belle a chi importa?

Da: Shiny Entertainment
Uscita prevista: Da stabilire

Di cosa si tratta, allora?

I sette sigilli dell'apocalisse sono stati nascosti fino al Giorno del Giudizio, quando le forze del Paradiso e dell'Inferno si incontreranno sulla Terra per la battaglia finale: l'Armageddon, l'Apocalisse. Ma le forze dell'Inferno (li mortacci!) hanno mandato segretamente un emissario sulla Terra per cominciare prima la festa, sperando che le forze del Paradiso siano troppo lente nel reagire. A conoscenza dei loro piani, gli Angeli useranno tutti i loro poteri per creare un veicolo per la luce divina sulla Terra. Il risultato è Bob, un cherubino grassottello, il cui compito è di distruggere le milizie del male e di riportare indietro i sette sigilli. Potrà saltare, muoversi, volare ma, soprattutto, potrà occupare i corpi di 20 creature differenti.

Ok, ma com'è veramente?

Tetro e innovativo come MDK, Messiah sembra una storia interattiva di 2000 AD. Alla Shiny sono particolarmente soddisfatti del mondo 3D che hanno creato e della nuova tecnologia che hanno usato per dargli il suo unico stile. Non c'è nebbia per confondere i personaggi in lontananza e il conteggio dei poligoni è così alto che ogni muscolo di ogni personaggio muove la pelle e i vestiti in maniera realistica.

Quanto inciderà sul mercato?

Dave Perry dice che riuscirà a creare più magia di David Copperfield e Houdini messi assieme. Preparatevi per una enorme (come minimo) campagna pubblicitaria. Come dicono i produttori Interplay: "Sta arrivando il Messia!". Sarete pronti?

Forsaken

Da: Acclaim **Formato:** PC/PlayStation/Nintendo 64
Data di uscita: Febbraio/Marzo '98

C'è grande enfasi sull'elemento multiplayer dello sparatutto cibernetico su moto stile Descent, che pare stia venendo molto bene su PC. Con otto livelli per il gioco di battaglia in gruppo e 15 stage da affrontare da soli, potreste avere la sensazione che non ci sia abbastanza da fare. Ma gli sviluppatori Probe hanno veramente speso bene il tempo a loro disposizione per creare delle ambientazioni complesse.

Prey

Da: GT Interactive **Formato:** PC **Data di uscita:** Da stabilire

C'è roba per Mulder e Scully stavolta in questo sparatutto stile Quake.
Un indiano Apache chiamato Talon Brave è stato rapito dagli alieni e deve fuggire per salvare il pianeta. Implementa un engine superveloce che permette sei gradi di libertà, una grafica molto curata e un senso della prospettiva sempre molto spiccato.
Non vediamo l'ora.

Turok: Dinosaur Hunter 2

Da: Acclaim
Formato: Nintendo 64
Data di uscita: Settembre '98

Confermata l'uscita per l'autunno del nuovo anno per uno dei sequel più attesi tra tutti quelli in uscita per Nintendo 64. Non abbiamo dubbi che le armi (le cose più impressionanti del primo gioco) saranno migliorate. Ma quell'effetto nebbia sarà sparito? Gli sviluppatori stanno lavorando al codice per assicurarsi che i dinosauri siano visibili da lontani.

Tomb Raider 2.5

Da: Core Design/Eidos
Formato: PlayStation/PC
Data di uscita: Da stabilire

Pare che avrà una nuova trama, sette nuovi livelli e una selezione di nuovi nemici da affrontare (più tutte le finezze FMV che potreste mai chiedere, naturalmente): è il chiacchierato disco supplementare di Tomb Raider 2, per il quale l'attesa sta crescendo esponenzialmente. Tomb Raider 2.5 dovrebbe placare gli animi degli avidi di Tomb Raider 3, e potrebbe anche far partire tutta una serie di dischi di espansione riguardanti Lara. Speriamo in bene, naturalmente.

Superman

Da: Titus
Formato: Nintendo 64 DD
Data di uscita: Inverno '98

Con l'uscita del 64DD in giugno in Giappone, prima di vedere Superman dovremo aspettare almeno l'anno prossimo. Comunque sia, voi siete Clark Kent, l'uomo di Lois Lane, ed è vostro compito salvare la Signora Lane dalle grinfie di Lex Luthor, un malvagio intento a distruggere Metropolis con la sua LexoSkel 5000, un'arma spaventosamente potente. Una avventura per uomini duri.

Pac-Man Ghost Zone

Da: Namco
Formato: PlayStation
Data di uscita: Estate '98

Il personaggio appiccicato dappertutto nell'ufficio di Games Master è pronto a ritornare in una avventura forte di ben 14 mondi. Il tizio rotondo ora ha più di 20 tipi di fantasmini da cui fuggire (come solo Pac-Man sa fare) e diversi tipi di pillole da ingerire per incrementare i suoi attacchi. Può correre, camminare e persino volare intorno ai castelli nel suo nuovo mondo 3D. E noi non vediamo l'ora.

ALIEN RESURRECTION

Ops, Scooby, questi dannati alieni sono tornati! Dividiamoci e investighiamo...

Da: Fox Interactive
Uscita prevista: Aprile '98

Questa è costata milioni di dollari ma nemmeno un centesimo è stato speso in arredamento!

Di cosa si tratta, allora?

Lo spazio, il fatto che lì nessuno può sentirvi urlare (di nuovo), e un marasma di (ma va' !) alieni che hanno acido al posto del sangue e incubano i propri piccoli negli stomaci della gente! Che idea strampalata. Comunque sia, questo shoot'em-up aderisce come un face-hugger alla trama del film. Una Ripley clonata e un androide (interpretato da Winona Ryder nel film) su un'astronave in missione scientifica nello spazio aiutano a salvare un gruppo di pirati e girano per una nave spaziale per arrostire un pugno di alieni, principalmente.

Ok, ma com'è veramente?

Resident Evil incontra Tomb Raider.

Piuttosto che contare su una vista in soggettiva come in Alien Versus Predator e in Alien Trilogy, i programmatori hanno puntato su una vista in terza persona rialzata.
Resident Evil ha provato che non è necessario osservare le cose attraverso gli occhi del protagonista per farsela sotto, e questo titolo dovrebbe emulare la sensazione di terrore del classico Capcom.

Quanto è importante?

Grande film = gran licenza.
Fox Interactive ci ha provato che può fare magie con una licenza cinematografica, vedi Die Hard Trilogy.

La vita del cacciatore di Alieni è breve e pericolosa...

Ma almeno non vi servono qualifiche impressionanti o mediche...

Naturalmente come Ripley siete ora mezzi umani e mezzi alieni.

In breve

Tomb Raider 3 uscirà per Natale. Alla Core hanno grandiosi piani per il terzo capitolo della saga di Lara, e le abbondanti voci dichiarano che sarà anche il gioco di lancio per una nuova console (forse la PlayStation Oracle?)... **Tomorrow never dies** sarà fatto, anche perché un altro Bond sul Nintendo 64 è essenziale. Il favoloso motore 3D è già fatto grazie a GoldenEye 007, quindi più attenzione può essere rivolta al design dei livelli. È in circolazione anche una voce di una compilation di giochi di 007 per Nintendo 64. Mai dire mai, eh?... **Alien Versus Predator**, il film, può anche esser stato cancellato, ma il gioco dovrebbe essere lanciato il prossimo settembre. Sviluppato dalla Rebellion a Oxford, questa battaglia tra bestie in stile Doom su PlayStation e PC è stata appena trasferita nell'engine di Quake, il che promette bene... **X-Files The Game**, il titolo per PC della Fox Interactive, è la vostra chance di essere Mulder e Scully. In arrivo più o meno in primavera, dovrebbe contenere tutte le stranezze paranormali ed extraterrestri del caso... Su **G-Police 2** ci scommetteremmo anche del denaro. Velocemente impostosi come uno dei titoli più innovativi per PlayStation, l'originale è ancora in alto nelle classifiche. La Psygnosis è molto ben conosciuta per i suoi sequel enormemente migliorati... **Trinity** è la risposta della Id stessa a Quake, con un'uscita segnata per la fine del 1998, mentre una versione di **Quake** (dove non si escludono elementi provenienti da Quake 2) è praticamente confermata per PlayStation... Parlando di ritorni, **MDK2** è previsto nel 1998 su PC e PlayStation... Inoltre, state attenti a **Bloodshot**, sviluppato da Iguana UK. Uscirà quest'estate, e si dice che sarà uno dei titoli più misteriosi per PlayStation... Per il Saturn i tempi sono un po' magri, particolarmente nella prima parte dell'anno. Ci piacerebbe vedere una conversione di **Virtual On: Oratorio Tangram**... Occhio alle uscite della Confounding Factor, una software house fondata da Toby Gard e Paul Douglas, due dei programmatori del primo Tomb Raider.

Naturalmente, se stesse in piedi avrebbe migliori possibilità di sparare diritto senza cadere.

TEKKEN 3

Il picchiaduro preferito di Games Master ha appena generato un figlio da sala giochi, ed è bello!

Da: Rare
Uscita prevista: Marzo '98

Di cosa si tratta, allora?

Come se non lo sapeste. È la terza parte della serie di picchiaduro forse più famosa di questi ultimi tempi. Il coin-op tiene già banco in tutte le sale giochi del mondo, e questa versione per PlayStation segue due versioni precedenti che sono state di successo enorme, da far arrivare le mascelle a terra. Il gioco ha luogo 19 anni dopo l'Iron Fist Tournament di Tekken 2, dove Heihachi ha ucciso Kazuya gettandolo in un vulcano. Questo significa che i personaggi sono una bizzarra combinazione di versioni di mezza età di Marshall Law, Nina, Paul Phoenix, Lei Woolong, King e Yoshimitsu più Jin, il figlio illegittimo di Jun e Kazuya, e molte altre aggiunte come Lin Xiaolong che dovrebbero diventare famose come la gang originale. Oltre che essere il solito beat'em-up, la versione arcade è iperveloce, e muove i suoi pugili poligonali con la velocità di un picchiaduro 2D.

OK, ma com'è veramente?

Nessuno fuori dalla Namco ha giocato alla versione per PlayStation, ma osservando il coin-op e il lavoro eccellente fatto dalla Sony per convertire gli ultimi due Tekken, le speranze sono molte. In generale, aspettatevi qualcosa simile a Tekken 2 ma più veloce e con un parco di nuovi personaggi e di vecchi personaggi con l'aspetto cambiato. Ci sono inoltre delle nuove mosse per ogni personaggio. E mentre prima questo significava mosse che permettevano di recuperare o difendersi prima di colpire il suolo, in Tekken 3 si tratta di un altro colpo che dà l'opportunità di prendere qualcuno mentre si cade. Intelligente.

Quanto è importante?

Se la conversione per PlayStation sarà ineccepibile, Tekken 3 dovrebbe rinforzare il posto della serie in cima alle classifiche. L'interesse è stato mantenuto nel coin-op grazie ai personaggi segreti che venivano presentati secondo l'orologio interno del cabinato. Aspettatevi di dover combattere contro le meravigliose fattezze di Ogre e di testimoniare il ritorno di Heihachi attraverso le battaglie sul PlayStation. Se Namco e PlayStation useranno la loro consueta magia, questa uscita sarà enorme in tutti i modi possibili.

Heihachi sembra un po' più vecchio e speriamo più saggio.

Coraggio, vieni avanti, sono cintura nera in Origami! Che divertente.

Il buon vecchio Yoshimitsu estrae la sua spada per un'altra lotta

I fondali di Tekken 3 sono molto più sofisticati di prima...

Paul di mezza età. 19 anni dopo Tekken 2, ma sempre pronto a menar le mani!

BLOODY ROAR

Fate attenzione a come parlate, è il team di Bomberman pieno di passione animale...

Io sono un possente leone, sentitemi ruggire! meoow... beh, ho il raffreddore!

Quando combattete in modalità beast c'è molto più sangue del solito!

Da: Hudsonsoft/Virgin
Uscita prevista: Primi '98

Ma fateci il piacere! Un sanguinolento beat'em-up poligonale dai maestri della Hudsonsoft creatori di Bomberman? Pare proprio che sia così.
Bloody Roar sembra un impressionante debutto nel genere di combattimento con qualche furiosa zuffa e un cast di otto personaggi pazzoidi che possono trasformarsi in animali ringhianti.
Caricando la vostra barra di energia come tradizione insegna, potrete azionare l'attacco Beast, che vede i combattenti trasformarsi in qualsiasi cosa, dalla tigre (un tizio bello massiccio) al coniglio rosa (una piccola combattente femminile) con lotte di conseguenza sempre più sanguinose. In forma animale avrete una nuova serie di devastanti mosse spettacolari, e se proseguirete a far crescere oltre la vostra barra di energia innescherete una modalità "Rave" che porterà l'azione a livelli decisamente folli. Aggiungete delle arene recintate in stile Fighting Vipers e tutte le modalità tipo time attack e survival mode che è lecito aspettarsi, e sembrerà una vera minaccia al trono di Tekken!

Cos'è successo? Dove mi trovo? Ho sognato che combattevo con un coniglio di 2 metri...

Sarà più catartico e fluido del sistema di controllo di Tekken? Aspettate e lo saprete!

Dead Or Alive

Da: Tecmo **Formato:** Saturn **Data di uscita:** Da stabilire

Già in cima alle classifiche giapponesi, questo picchiaduro è davvero eccellente e DEVE assolutamente essere trasposto in PAL. Non solo è più bello di Virtua Fighter e Last Bronx, ma ha alcune delle migliori meccaniche di combattimento mai viste da anni. Le battaglie sono piene di prese spaccaossa, e c'è un fantastico pulsante Hold che vi permette di trasformare la vostra difesa in un possente contrattacco. È un veloce, fluido e soddisfacente brivido di violenza, nonostante i dieci personaggi non siano inclini a diventare celebrati come quelli di Virtua Fighter. Ciononostante, speriamo che la Sega lo faccia giungere a noi.

Dual Heroes

Da: Hudsonsoft **Data di uscita:** Da stabilire

Secondo beat'em-up dai novellini del genere, Hudson, Dual Heroes ha un concept unico nel suo genere, il Virtual Gamer, che potrebbe dare al Nintendo 64 la sua prima arma segreta. Piuttosto che scegliere un personaggio nella modalità a un giocatore, sarete in grado di selezionare dei giocatori controllati dalla CPU con stili di gioco ben differenti, e assegnar loro un personaggio con il quale combattere. Questo significherebbe una gran varietà di gioco per il giocatore solitario e potrebbe farlo diventare un beat'em-up buono soprattutto quando si è da soli.

Mortal Kombat 4

Da: Midway/GT **Formato:** Nintendo 64, PlayStation **Data di uscita:** Fine '98

Il passo tanto atteso nel mondo del 3D è finalmente giunto nelle sale giochi, lasciando i fanatici di Mortal Kombat di tutto il mondo in apprensione per queste versioni casalinghe. Le reazioni al coin-op sono state varie, ma l'atmosfera più oscura e meno divertente e i personaggi pieni di poligoni sono certamente un toccasana per una serie che stava diventando sempre più stanca. Quando tutto ciò arriverà finalmente su Nintendo 64 e PlayStation, aspettatevi di vedere i vostri personaggi preferiti mischiarsi agli ultimi arrivati, quali il dio stregone Shinnock, e il solito festival di sangue che schizza.

Virtual Hiryu no ken

Da: Culture Brain **Formato:** Nintendo 64, PlayStation **Data di uscita:** Primi mesi del '98

I rispettabili programmatori giapponesi Culture Brain sono pronti a portare il loro marchio di combattimento su Nintendo 64 e PlayStation con il loro beat'em-up poligonale che include le testone giganti e i piccoli corpi tipici dello stile Super Deformed (tipo Virtua Fighter Kids). C'è inoltre un interessante sistema di raccolta di oggetti stile RPG con il quale potrete trovare armi e oggetti che consentono attacchi speciali e scambiarli con gli altri giocatori. La versione Nintendo 64 farà pieno uso del joystick analogico e ci saranno una gran quantità di stili d'attacco per tenere incollati i giocatori allo schermo.

Virtua Fighter 3

Da: Sega **Formato:** Saturn **Data di uscita:** Da stabilire

Ah già, il grande successo. Dopo mesi di sussurri su Internet e voci che questo picchiaduro sarebbe apparso ufficialmente sul Dural, Virtua Fighter 3 è ora presente in maniera ufficiale sulla lista delle prossime uscite per Saturn con un vago "da stabilire" come data di uscita. Se avrà bisogno di un'aggiunta hardware per girare sul Saturn non si sa, ma a giudicare dal sistema poligonale incredibilmente veloce del cabinato da sala giochi, la conversione non sarà cosa facile. Sicuramente il migliore della serie di Virtua Fighter.

In breve

I coin-op sono il luogo di nascita della maggioranza dei beat'em-up e molti dei titoli sui quali vorremmo mettere le mani nei primi mesi del '98 provengono da coin-op prodotti per i sobborghi di Tokyo, e che intraprendono poi la lunga e ardua strada della conversione su

console. **EHRGEIZ** è il prossimo titolo Square che può vantare un produttore che fu originariamente membro del team di sviluppo di Tekken... Alla Capcom sono più prolifici che mai quando si tratta di picchiaduro. **Rival Schools United By Fate** potrebbe sembrare un titolo bizzarro ma i suoi personaggi niente male sembrano promettenti e perfetti per essere convertiti su PlayStation. Hanno anche **Pocket Fighters**, i cui personaggi Super Deformed lo fanno sembrare Puzzle Fighter senza il puzzle. Date un'occhiata anche all'ultimo capitolo della saga di Street Fighter in sala giochi, ovvero **Street Fighter 3 Second Impact Giant Attack** (con grafica migliorata e due nuovi personaggi) e, speriamo, **Street Fighter 3** su PlayStation (ok, va bene...). E poi ci sono le nuove uscite in 2D nel campo dei supereroi, come **Xmen Vs Street Fighter** (in uscita prima su Saturn) e **Marvel Super Heroes Vs Street Fighter** su PlayStation e Saturn nella prima metà dell'anno. Ricordatevi anche della **Street Fighter Collection** (PlayStation/Saturn), già sugli scaffali, che riporta tutti gli episodi usciti su SuperNes e Megadrive della saga di beat'em-up più lunga mai vista, tutti in un solo CD... **Star Wars: Masters of Teras Kasi** dovrebbe uscire prima della metà dell'anno prossimo e dovrebbe implementare anche un asmatico Darth Vader tutto nuovo in mezzo al normale cast di combattenti di Guerre Stellari... **Vs** della THQ sarà interessante perché avrà un feeling tutto americano invece dei soliti stereotipi giapponesi. **Cardinal Syn** è un beat'em-up di ambientazione fantasy per PlayStation appena annunciato, con una bella grafica e un mucchio di armi, e non dimentichiamo **Fighter's destiny** della Ocean a cui abbiamo dato una prima occhiata in questo numero e che sembra essere il miglior picchiaduro per Nintendo 64 mai visto finora... Un altro titolo che è uscito da quasi sei mesi in Giappone e che ancora non è stato convertito in PAL è **Bushido Blade** della Square su PlayStation. Ha un bell'aspetto e il suo sistema di combattimento con pesanti spade samurai si svolge in una maniera leggermente innovativa, dandovi la possibilità di correre in giro in grandi arene 3D. Roba seria.
E per quanto riguarda la lista dei regali che vorremmo ricevere, che ne dite di portare in PAL l'eccellente **Tobal 2** e di convertire lo stupendo coin-op **Fighting Wushu** della Konami?

BANJO-KAZOOIE

L'abbiamo visto in Diddy Kong Racing, ma ora questo orsetto e il suo uccello sono pronti per un'altra avventura...

Da: Rare
Uscita prevista: Marzo '98

(A sinistra) Sembra che Banjo non sia stato chiamato così per niente!

Di cosa si tratta, allora?

Si tratta di un orsetto chiamato Banjo e di una specie di pappagallo-picchio (in effetti è un gabbiano rosso crestato femmina) chiamato Kazooie. Un gigante, per giunta bello grosso, ha rapito la moglie di Banjo, Piccolo, ed è compito vostro salvare la signora. Ci sono cinque mondi principali da esplorare (da una palude a una caverna a una grotta), ognuno con dei pezzi di puzzle, uova e note musicali (che dovrete raccogliere se volete arrivare da qualche parte in questo pazzo e strampalato mondo).

Ok, ma com'è veramente?

Colori vivaci e personaggi poligonali splendidamente animati. A un primo sguardo, non si può non notare l'incredibile somiglianza per colorazione funky, per quantità di aree segrete e per 3D libero al capolavoro platform del Nintendo 64, Super Mario 64. In realtà strizza di più l'occhio alla serie di Donkey Kong Country, con l'idea di cambiare i personaggi durante i livelli in modo da utilizzare le loro differenti abilità nella maniera migliore. C'è una enorme differenza tra i due personaggi di questo gioco comunque, tanto che non sarete in grado di completare certi compiti senza un minimo di scambio tattico. Kazooie è probabilmente più abile, con attacchi come il Rat-a-Tat Rap (un attacco tipo salto) e il Beak Buster (un attacco verticale aria-terra). Può anche nuotare sott'acqua e usare le sue ali per fare ciò per cui la natura le ha create, ovvero volare. Con circa 24 mosse tra i due personaggi, ci vorrà un po' perché riusciate a esplorare pienamente ogni area. C'è anche una grande varietà di sottogiochi, in cui Banjo si trasforma in altri animali, come per esempio una formica o un coccodrillo.

Banjo diventa matador in questa scena, "Olga Toro, donde esta sus bragas?".

Quanto è importante?

È un momento magico per la Rare. Con il successo chiaro come il sole di Blast Corps, GoldenEye 007 e Diddy Kong Racing, le cose stanno decisamente volgendo al meglio per questi sviluppatori. Con titoli come Diddy Kong Racing, diretto antagonista di Mario Kart 64, e Banjo-Kazooie che si profila come l'avversario più pericoloso di Super Mario 64, Rare sembra stare affrontando la Nintendo sul suo stesso terreno.

"Ehi ragazzo! Conosci qualche blues? Dovremmo mettere insieme una bella band!"

Um... questo dovrebbe essere un gran coniglio! Banjo incontra spesso una vasta gamma di pazzoidi antropomorfi!

Captain Blasto

Da: SCEE **Formato:** PlayStation **Data di uscita:** Da stabilire

Otto folli mondi che vi strizzeranno il cervello vi aspettano nell'universo di Capitain Blasto. L'eroe in questione è il solo ostacolo che si trova tra la Terra e l'invasione dei Pear Troopers ed è compito vostro attraversare i sentieri stretti e irti di difficoltà che vi separano dal loro leader, Bosc. Non è un platform in senso tradizionale (ma in questi tempi non molti lo sono), ma si spara e si risolvono enigmi.

Earthworm Jim 3D

Da: Interplay **Formato:** PSX/N64/PC **Data di uscita:** Aprile

Una delle star di qualche tempo fa, il nostro Jim ritorna in un'avventura che combina il platform tradizionale con visuale di lato con le entrate in profondità.
Gli sviluppatori Vis, di Dunfermline, ci hanno assicurato che i temi del gioco (che avranno luogo dentro la testa di Jim) sono decisamente fuori di testa e creeranno uno dei platform più trendy e strambi del '98.

Wild Nines

Da: Interplay **Formato:** PlayStation/Saturn
Data di uscita: Da stabilire

Con una data di pubblicazione ancora da confermare, il platform a scorrimento orizzontale della Shiny Entertainment vi vedrà nei panni del protagonista Wex, una specie di eroe intento a salvare i membri rapiti del suo team. Ci sono dieci mondi da esplorare, per affrontare alla fine l'enorme forma gassosa di Karn. Sembra comunque molto carino, con le esplosioni più ambiziose mai viste e un uso molto fantasioso delle armi.

Conker's Quest

Da: Rare **Formato:** N64 **Data di uscita:** Da stabilire

Quattro mondi differenti si trovano ai piedi pelosi di Conker lo scoiattolo e Beri lo scoiattolo americano, e sono 100 le tenerissime sorprese nascoste in essi. Un clone di Super Mario 64 pensato per un giocatore più giovane, Conker's Quest ha alcuni tocchi grafici pregevoli, un sistema di controllo familiare e un approccio al gioco basato sulla soluzione di problemi. Banjo-Kazooie sicuramente lo metterà in ombra, ma non sarà comunque un titolo da trascurare.

YOSHI'S STORY

L'ultima volta che abbiamo visto questo piccoletto era in Super Mario 64, ma ora ha fame di gloria...

Sputare è naturalmente una brutta e spiacevole abitudine, evitatelo a tutti i costi!

Il colorato mondo di Yoshi è un distacco piacevole dalla dura, vecchia realtà!

Da: Nintendo
Uscita prevista: Primavera '98

Di cosa si tratta, allora?

Piuttosto che una diretta continuazione di Yoshi's Island su SuperNes, Yoshi's Story riprende il tema del cibo. Ci sono sei Yoshi di colore differente, tutti piuttosto bilanciati in termini di abilità, e la loro colorazione dipende dal cibo preferito. Starà a voi guidare i piccoli gastronomi preistorici in giro per differenti livelli, per fare in modo che ognuno di loro mangi 30 pezzi di Super Happy Tree Fruit. Rendete felice il vostro Yoshi: mangiando meloni diventerà ancora più felice, come è facile intuire, e farà salire per bene anche il punteggio. Poochie, il cane di Yoshi, vi aiuterà a individuare col fiuto anche i frutti invisibili.

Ok, ma com'è veramente?

In superficie è un po' come lo Yoshi's Island a 16 bit, ma scavando più a fondo si comincia ad apprezzare la profondità di questo platform 2D. Yoshi può sempre sferzare i nemici con la sua lingua (stavolta usando il controller analogico) e deporre uova (che possono essere gettate ai nemici o sfondare dei passaggi segreti e cose simili). Non c'è nessun Mario da scarrozzare in giro, comunque, e la barra dell'energia di Yoshi è ora un fiore che perde i petali (fategli mangiare un girasole per riempirla di nuovo). Grazie al cielo, il produttore del gioco, Mr. Tezuka, e il suo team ci hanno assicurato che la curva di apprendimento è dolce come le colline della Maremma. Dà comunque il suo bel da fare, questo è certo, con il suo speciale mix di situazioni da affrontare. Una delle grandi caratteristiche è la compatibilità con il Rumble Pak, così ogni salto e ogni collisione con un nemico vi darà una tremolante sensazione sulla mano, il che non è male. È anche sensibile all'ambiente, quindi mentre vi avvicinerete a qualcosa come un fiume le vibrazioni si intensificheranno gradualmente.

Quanto è importante?

Se non verrete sopraffatti dallo charme del paffuto lucertolone, avete bisogno di una flebo al vostro senso dell'umorismo. La Nintendo gioca in casa qui, il che garantisce a Yoshi's Story un gran successo.

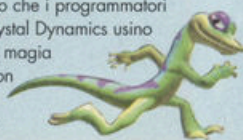
Sembra che stiano soffrendo di problemi da radiazioni in casa Yoshi!

Metti via quella lingua, amico, sei in rispettabile compagnia!

Beh, qualcuno sembra contento di vederci... un po' troppo contento!

Gex: Enter the Gecko

Da: BMG **Formato:** PSX/PC/N64 **Data di uscita:** Marzo '98

L'unica cosa che lo aiuterà a distinguersi dalla miriade di cloni di Super Mario 64 è il modo che ha il personaggio principale di utilizzare le sue zampe di geco per arrampicarsi sui muri e sui soffitti. Molti altri elementi segnano la differenza dal suo predecessore in 2D, incluso il design dei livelli ispirato a temi di film e della TV (che possono essere visionati usando una telecamera in stile Mario). Speriamo che i programmatori della Crystal Dynamics usino la stessa magia anche con la giocabilità.

Pitfall 3D: Beyond the Jungle

Da: Activision
Formato: PlayStation
Data di uscita: Primavera '98

Afflitta da più ritardi di quanti ne abbia avuti nella sua storia un treno FFSS, sembra che l'update in 3D di questo classico dovrebbe arrivare tra febbraio e marzo. Quattro mondi, con cinque livelli e un boss in ognuno, vedono Pitfall Harry scontrarsi con la Evil Temptress che sta terrorizzando l'antica civiltà di Moku. Tutte le classiche caratteristiche di Pitfall sono presenti (il salto tra le liane, le buche e gli scorpioni mortali...) tutti con delle sorprese 3D.

Joe Blow

Da: Telstar **Formato:** PlayStation/PC
Data di uscita: Settembre '98

I bimbi del Mondo dei Sogni non stanno dormendo: degli incubi affliggono le loro piccole teste. Ma niente paura: la nostra giovane scimmietta è qui per dare loro una mano. Solo lei potrà sconfiggere i malvagi emissari degli incubi con il suo speciale alito al chili! A parte la storia, melensa, è un titolo molto promettente. Con un mondo 3D e un paesaggio in perenne mutamento, alla Telstar confermano che ci sarà libertà di andare ovunque si voglia. Una bella impresa per questo clone di Super Mario 64.

In breve

Dettagli senza conferme sul seguito del Gioco Più Grande Di Tutti I Tempi™ sono già cominciati a circolare. Si dice che **Super Mario 64 2**, che apparirà sull' add-on 64DD, vedrà il debutto a 64 bit del fratello di Mario, Luigi. Non è chiaro se dovrete scegliere il vostro idraulico di fiducia prima di ogni livello oppure potrete scambiarli durante il gioco, in stile Banjo-Kazooie. Shigeru Miyamoto e il suo team vorrebbero anche implementare una modalità a due giocatori in split-screen. E sempre in tema di sequel importanti, fate attenzione a **Crash Bandicoot 3**... da quando Donkey Kong è apparso su Nintendo 64 abbiamo ricevuto un mucchio di richieste di informazioni su **Ultra Donkey Kong**.
Sfortunatamente non abbiamo ancora notizie... **Skull Monkeys** su PlayStation è ancora in fase di playtesting e, a quanto se ne sa, dovrebbe essere ottimo. Il platform realizzato con i pupazzi di creta della Electronic Arts dovrebbe uscire in marzo... In questi mesi è prevista anche l'uscita di **Rascal**, un platform in stile Mario prodotto da alcuni dei programmatori più prolifici su PlayStation, quelli della Psygnosis. Controllerete il protagonista creato dal Creature Workshop di Jim Henson, un tizio che si è trovato involontariamente coinvolto nei viaggi temporali del padre. Sarà vostro compito risolvere gli enigmi sparsi per il selvaggio West, il medioevo, il tempo dei pirati e Atlantide (ricorda molto Crystal Maze) e ritornare a casa. Siete ancora bloccati in **Oddworld: Abe's Oddysee**? Cominciate a preoccuparvi, perché è il primo di una trilogia di giochi ambientati a Oddworld (gli altri due dovrebbero comparire nel '98). I creatori del gioco originale hanno fatto trapelare che Abe stesso potrebbe non essere la star di tutti e tre i giochi... Alla Infogrames stanno invece dando i tocchi finali a **Space Circus** per la Ocean. Ambientato in una ambientazione completamente 3D, è un platform abbastanza inusuale. Il titolo, per PC e Nintendo 64, vanta un'enormità di parlato digitalizzato. Un altro platform dallo strano aspetto per Nintendo 64 ambientato nello spazio è **Space Jelly**, di Software Creations. Il nostro pianeta è vittima dei pirati ed è compito nostro rimettere a posto tutto il caos che ne risulta. La grafica è incredibilmente accattivante, ma è tutto ciò che possiamo dirvi: dalla Software Creations non trapelano molte notizie al riguardo.

Skull Monkeys nel suo pieno splendore grafico. Meglio di un cartone animato.

THE LEGEND OF ZELDA: O

Potrà l'ultima incarnazione di Zelda rubare a Super Mario 64 il titolo di miglior gioco di sempre?

Da: Nintendo
Uscita prevista: Da stabilire

Il classico del SuperNes, Zelda, è un gradito ritorno sugli schermi del Nintendo 64... non vediamo l'ora!

Ecco il genere di sguardo che può tramutarvi il cuore in pietra!

Anteprima allo Space World!

Link girovaga per il magico mondo di Zelda 64.

Guardate questi grandi occhi azzurri. Scusaci Lara, ma la nostra fedeltà sta già scemando.

Di cosa si tratta, allora?

È il quinto capitolo della serie avventurosa molto famosa dellla Nintendo. Pensate che il potere della parola "Zelda" ora è talmente grande che molte riviste non perdono occasione di nominarlo non appena viene recensito un RPG.

Ok, ma com'è veramente?

Sembra essere uno dei giochi più belli ai quali abbiamo mai giocato.
È come se Shigeru Miyamoto fosse giunto a casa vostra e stesse lasciandosi andare a qualche confidenza dopo aver bevuto un paio di bicchierini di sake, per quanta personalità scaturisce dal gioco. Miyamoto è recentemente apparso in pubblico per parlare di Legend of Zelda 5, svelando numerose indiscrezioni, e dopo averci giocato al Nintendo Space World possiamo almeno confermare una cosa: il 3D, vera novità rispetto ai capitoli precedenti della serie, è fluido esattamente come il 2D di Zelda 3 su SuperNes. Insieme all'attacco regolare con la spada, ci saranno oggetti da raccogliere (e usare come armi, come martelli, bastoni e frecce) e magie da lanciare. Il sistema di comando è semplice e offre un controllo sorprendentemente accurato sul personaggio principale, Link. Il tasto B tirerà sicuramente un sospiro di sollievo quando finirete il gioco. È infatti il tasto per agire, e fa qualsiasi cosa tranne estrarre la spada. È il tasto che userete quando incontrerete il cavallo, per esempio: una debole pressione e Link salterà in groppa. Potrete poi usare una frusta e una carota per far muovere il ronzino... Non è però un gioco di sola

Com'è il vostro giapponese? Il nostro è talmente povero che non riusciamo a tradurre questa frase!

Castlevania 64

Da: Konami **Formato:** N64 **Data di uscita:** Da stabilire

Ancora una volta Dracula e la sua banda stanno terrorizzando la terra di Castlevania ed è vostro compito fermarli! Questa volta potrete scegliere tra quattro personaggi principali il vostro avventuriero. Schneider Belmont è il meglio bilanciato del gruppo, ma potrete essere anche Cornell Reinhart, che ama il combattimento corpo a corpo (e si può trasformare in lupo), Kola (uno schizzato armato di sega elettrica) o il giovane Carrie Eastfield. Una delle caratteristiche più impressionanti di Castlevania 64 è come passi il tempo quando si è alle prese con questo gioco niente male!

Parasite Eve

Da: Squaresoft **Formato:** PSX **Data di uscita:** Da stabilire

Sviluppato nella base americana della Square, con alle spalle il produttore esecutivo della serie di Final Fantasy, Parasite Eve è molto promettente. È basato su un film giapponese e vi mette nei panni della miglior donna poliziotto di New York, che tenta di fermare un malvagio alieno.
Due degli artisti più capaci di Hollywood sono stati ingaggiati per la produzione, quindi aspettatevi un sacco di effetti eccezionali e un grandissimo aspetto grafico, così come una trama coinvolgente dall'autore giapponese che ha collaborato alla stesura di Chrono Trigger e dell'immortale Final Fantasy 7.

Shining Force 3

Formato: Saturn **Data di uscita:** Da stabilire

Dopo due spin-off di Shining Force (Shining Wisdom e Shining the Holy Ark), Sega finalmente ha deciso di continuare l'originale serie di Shining Force passando dal Megadrive al Saturn. Nonostante il passaggio alla terza dimensione, le meccaniche di combattimento rimarranno simili a quelle delle versioni precedenti. Una delle caratteristiche principali del terzo capitolo porta il nome di "Sincronia". Ci sono tre storie che si svolgono parallelamente e qualunque cosa facciate in una di esse avrà ripercussioni nelle altre due. Ma è l'aspetto di Shining Force 3 che ha catturato il cuore di tutti quelli con i quali abbiamo parlato. Il risultato di due anni di programmazione del gioco si vede, pieno com'è (come Final Fantasy 7) di mondi 3D, scene di battaglie poligonali, filmati in grafica computerizzata, un superbo uso delle fonti di illuminazione ed effetti metereologici realistici. I negozi giapponesi sono sommersi di copie di Shining Force 3... a quando la versione PAL?

CARINA OF TIME

azione, così, per semplificare le cose e permettervi di continuare nella vostra avventura, alla Nintendo hanno optato per un sistema di salto automatico. Anche se non premete il tasto del salto, Link salterà comunque (la dimensione del salto dipenderà da quanto andavate veloci e dal tipo di terreno).
Altre cose degne di nota includono un sistema variabile di potenza (se tenete premuto il tasto A la vostra potenza di attacco comincia a crescere e se lo lasciate si ferma) e il fatto che se perdete Hit Point le vostre reazioni si rallentano (rendendovi un bersaglio facile).
Inoltre, un un elemento che sta risultando essere una caratteristica che, piuttosto che rimanere una cosa elitaria, può veramente migliorare il gioco senza fine è la compatibilità con il Rumble Pak. L'ultimo aspetto sarà presente solo nel gioco finale, comunque. Per noi, è stata la cosa più impressionante vista allo Space World e sarà uno dei titoli più grossi dell'anno.

Quanto è importante?
MOLTO.
MOLTISSIMO.
DI PIU'!

Controllami!

Pulsante B: il tasto "Azione"

Pulsante destro anteriore: per usare lo scudo.

Il grilletto: il pulsante "attention"

Pulsante A: vari usi, tra cui sguainare la spada.

Pulsanti C: Cambiano visuali e possono essere personalizzati per attivare certe funzioni.

Galoppa mio piccolo amico, corri come il vento come se la tua vita dipendesse da questo!

Mission: Impossible

Da: Ocean **Formato:** N64 **Data di uscita:** Da stabilire

Sembra i ritardi che circondano Mission: Impossibile siano destinati a continuare. Fu originariamente concepito come un titolo avventuroso basato sul film, con il giocatore che fa la parte del boss del Mission Impossible team e viene coinvolto in rapimenti, camuffamenti e deve tentare di tenere nascosta la sua identità.
Comunque, voci dicono che un'occhiata a GoldenEye 007 abbia lasciato i programmatori di sale, spingendoli quindi ultimamente a provare nuove idee.

Panzer Dragoon Saga

Da: Sega
Formato: Saturn
Data di uscita: Da stabilire

Il Team Andromeda sembra veramente aver superato ogni limite con questa uscita. La trama si dipana all'interno dell'universo di Panzer Dragoon e si basa su una storia di vendetta e sulla caccia a una misteriosa ragazza. Oltre a smontare dalla vostra cavalcatura per esplorare le varie ambientazioni che incontrerete, potrete usare un sistema di combattimento basato più o meno a turni. Originariamente concepito per uscire a gennaio, sembra che sia scivolato dalla lista delle uscite Sega a febbraio. Vi terremo informati.

Elric

Da: Psygnosis
Formato: PSX/PC
Data di uscita: Da stabilire

La creazione del grande scrittore fantasy barbuto Michael Morcock prende vita grazie agli sviluppatori dell'Haiku Studios. Ovviamente, essendo basato su una epica saga, il gioco ha un tema principale tra l'avventura e il gioco di ruolo (e sarà basato su un motore grafico isometrico), nonostante ci sia una forte componente di beat'em-up nella storia. Ci sono nove differenti mondi da esplorare mentre cercate i pezzi della Croce del Caos e sono tutti presi dall'universo di Elric.

In breve

Monkey Hero della BMG arriverà su PlayStation e PC ad aprile. Una avventura 3D stile Zelda (quando era isometrico) basata sugli exploit di un eroe televisivo presente anche da noi in una serie animata che prendeva spunto da una famosa leggenda giapponese: Monkey. Se non l'avete mai vista vi spieghiamo noi cos'è: c'era un uomo, che di fatto era il dio-scimmia, un uomo che diventava maiale, uno che era di fatto un mostro a forma di pesce, un cavallo parlante e un monaco. Che era in realtà una ragazza. Quattordici dungeon, 45 tipi di nemici e 16 boss si parano tra voi e il successo... **Lucky Luke** è la trasposizione del fumetto del cowboy ambientato nel selvaggio West. Giungerà nella sua prima avventura punta-e-clicca su PlayStation molto presto. Non vi aspettate che sia divertente... Ocean, che produrrà Lucky Luke da queste

parti, ci porterà anche **Silver**, un RPG ricco d'azione più tradizionale... **Tonic Trouble** dalla UBI Soft è una avventura 3D dal look spiritoso. Voi siete Ed, un alieno in missione per ripulire la Terra, e con 64 altri personaggi e 15 stage per farlo non sarà facile. Uscirà per Nintendo 64 e PC nei primi mesi di quest'anno... Il seguito di Myst, **Riven**, sarà lanciato su PlayStation dalla Acclaim. Userà un sistema punta-e-clicca simile a quello del suo predecessore, e si dipanerà attraverso una serie di schermate enormemente dettagliate. Ci saranno moltissimi puzzle che vi faranno impazzire e che dovrete risolvere per ritrovare la vostra moglie scomparsa. È stato in produzione per quattro lunghi anni, ma finalmente verrà pubblicato in febbraio... **Omikron** (data di uscita da stabilire) è epico nelle sue ambizioni, dal momento che tenterà di offrirvi una intera città in cui potrete andare dove vi pare e fare quel che vi pare. È tutto futuristico e in stile Blade Runner, e il motion-capture dei personaggi è squisito... Come abbiamo annunciato nel Network in questo numero, Konami produrrà finalmente **Goemon** questa primavera. La Neo Momoyama Government, una banda di malvagi, ha preso il castello di Ooedo, dal quale sta pianificando di costringere l'intero Giappone ad ascoltare il suo terribile fracasso. Sarà compito di Goemon e compagni entrare nel mondo 3D e farli stare zitti... Occhio anche alla conversione del bellissimo RPG per Saturn **Grandia**... naturalmente, le pagine migliori dove leggere tutto ciò che lo riguarda sono le nostre!

F-ZERO

Un altro gioco di corse futuristico dai tempi del SuperNes: ma reggerà il confronto con WipEout e Extreme-G?

Da: Nintendo
Uscita prevista: Da stabilire

Ha sicuramente tutti i segni distintivi dei giochi di corse futuristici che tutti amiamo!

Di cosa si tratta, allora?

È il tanto, tanto, tanto sospirato update del primo gioco di corse del SuperNes, quello che ha utilizzato il Modo 7 per farci cadere le mascelle per terra.

Ok, ma com'è veramente?

Veloce. Mooolto veloce. È stata una delle cose più veloci in mostra al Nintendo Space World e anche una delle più difficili (potremmo dire che il livello di difficoltà si attesta sul "dannatamente difficile")! Come nel suo predecessore a 16 bit, toccare le aree ai lati dei tracciati fa rallentare pesantemente, ma a differenza che nel primo capitolo avrete 29 corridori controllati dalla CPU contro i quali gareggiare, e quindi gli errori possono avere anche conseguenze catastrofiche!

Un cattivo artigiano incolpa sempre i propri attrezzi, ma non potete fare lo stesso con F-Zero X: i veicoli stile hover si controllano perfettamente! Insieme ai soliti boost e ai sistemi di frenata, il grilletto vi permette di derapare prendendo le curve alla massima velocità (il tasto frontale destro corrisponde alla vostra destra). Lo stick analogico, comunque, rende tutto più appagante. Con i campionati Jack, Queen e King da correre, e un altro torneo in preparazione, c'è un totale di 24 percorsi da affrontare. E Nintendo, nella sua grande saggezza, ha optato per rendere F-Zero X compatibile con il 64DD, aprendo la strada a nuovi percorsi, con persino la possibilità di disegnarne di propri.

Quanto è importante?

Si sentirà molto imbarazzato dall'enormità di attenzioni che riceverà nel 1998.

Gran Turismo

Da: SCEE **Formato:** PlayStation
Data di uscita: Da stabilire

Ne abbiamo già parlato nelle preview di questo numero, ma è giusto ripetere in questa sede quanto possa apparire attraente questo gioco di corse. Alcuni già dicono che rimpiazzerà la presunta impareggiabile trilogia di Ridge Racer, e dobbiamo ammettere che non vedevamo da tempo una simile fastosità in un gioco di corse. Queste foto non gli rendono assolutamente giustizia...

Se volete sapere di più su questo gioco andate a pagina 11!

San Francisco Rush

Da: GT Interactive **Formato:** N64/PSX/PC
Data di uscita: Primavera '98

Nessuno ha ancora sviluppato un "vero" gioco di corse su Nintendo 64, di quelli tipici in cui si corre in circuiti cittadini tutti illuminati oppure ai limitari di una spiaggia mediterranea. San Francisco Rush potrebbe finalmente cambiare le cose. Con otto vetture diverse, alcuni degli avversari più tosti guidati da CPU mai visti e musica molto attraente, questo titolo attrarrà sicuramente molta attenzione.

Buggy

Da: Gremlin
Formato: PSX/PC
Data di uscita: Febbraio '98

Se l'idea di tutti quei velocissimi giochi di corse arcade su PlayStation vi lascia indifferenti, il nuovo veloce titolo della Gremlin potrebbe essere quello che state cercando. L'emozione sarà data stavolta dal controllo di vetture radiocomandate, e avrete molti percorsi stranieri dove testare i vostri nervi contro avversari incredibilmente difficili da battere. Fortunatamente c'è un sistema cumulativo di bonus nelle operazioni, così potrete mischiare e unire i vostri power-up per la vostra gioia.
Innovativo.

Auto Destruct

Da: EA **Formato:** PSX **Data di uscita:** Gennaio '98

Twisted Metal 2 è stata una delle maniere preferite per evitare di lavorare qui da noi, e la Electronic Arts sta per fare uscire un gioco molto simile.
Ambientato intorno al mondo (a Londra, New York, San Francisco e Tokyo), vi farà intraprendere varie missioni che vi spediranno nelle suddette città. La gran cosa è che avete assoluta libertà di azione e una gran quantità di munizioni. I tempi limite, però, sono incredibilmente stretti per ognuna delle missioni... Tenete d'occhio le news.

Newman Haas Racing

Da: Psygnosis
Formato: PSX
Data di uscita: Da stabilire

Psygnosis si sta cimentando stavolta con l'Indy car. Sviluppato con l'aiuto del team Newman Haas, (sì, proprio quello di Paul Newman) utilizza il motore di F1'97 e vanta 15 percorsi (inclusi Milwaukee Mile e Surfers Paradise), il sistema di bandiere di Indy car e i pit stop in motion-capture.

In breve

È confermata l'uscita di **V-Rally 2** nel '98 su PlayStation e Nintendo 64, ma in che mese esattamente non si sa... Anche **Sega Rally 2** è in piena programmazione, ma verrà fatto uscire nelle sale giochi nel corso del '98. Il dipartimento di sviluppo Sega AM3 non ha ancora rilasciato nessun dettaglio riguardo a questo sequel, ma sarà sicuramente un successo più grande del primo gioco, grazie alla popolarissima versione per Saturn del suo predecessore... E siccome siamo nel campo dei sequel, Acclaim ha confermato che **Extreme-G 2** è presente nella sua lista di uscite per Natale 1998... Tutti gli occhi dei possessori di PlayStation devono essere puntati su Liverpool per i sequel dei giochi di corse. Psygnosis deve ancora confermare la propria linea di lavoro del '98 (e sarà molto difficile che renda pubblici tutti i suoi progetti adesso), ma vi diciamo che vedrete **WipEout 3** e **F1'98** prima del prossimo Natale... **Circuit Breakers** della Mindscape era noto come **Supersonic Racers 2XS** e non uscirà per PlayStation fino a Marzo. Alla Mindscape dicono che ci vorrà del tempo per testarne la giocabilità (come è accaduto per Micro Machines), che dovrà essere perfetta... Interplay sta apponendo i tocchi finali a **Power Boat**, una simulazione di barca piena di salti per (sorpresa, sorpresa) PlayStation e PC. Sta anche lavorando a **Crime Killer**,

Correre, che passione! Ecco un altro velocissimo gioco da guidare.

una simulazione di polizia in prima persona per la macchina della Sony, dove dovrete guidare veicoli futuristici come dei pazzi... Altri titoli da tenere sott'occhio sono: **GP Legends**, il capitolo successivo su PC della serie dei GP; **Wreckin' Crew**, un gioco di corse (con armi) in stile Mario Kart intorno a città fantastiche in uscita per PlayStation e PC a febbraio; il meraviglioso **SuperBikes** su PC (prossimo sugli scaffali); e una versione per PlayStation di **MotoCross** per giugno... Continuando nella nostra lista di desideri per console, ci piacerebbe vedere una versione per Saturn di **Scud Race**, **Armadillo Racing** su PlayStation (insieme a una unità di controllo con track-ball) e un gioco di corse serio decente per Nintendo 64 (beh, **Mario Kart 64 2** non sarebbe male...).

Psybadek

Da: Psygnosis
Formato: PSX
Data di uscita: Da stabilire

Il gioco di combattimenti basato sugli hover-board vi vede affrontare nemici differenti attraverso dieci diversi tipi di territorio futuristico. Potrete raccogliere e trasportare differenti power-up dietro il vostro mezzo.
Molto giapponese nello stile (personaggi con occhi molto grandi), è arricchito da una colonna sonora eccezionale, che non ci sorprende molto in un gioco Psygnosis.

Actua Tennis

Da: Gremlin **Formato:** PSX **Data di uscita:** Primavera '98

Il tocco di Mida della serie di Actua potrebbe fare meraviglie con le simulazioni tennistiche. La Gremlin sta dando il classico look motion-capture al gioco, e certamente sarà una delle simulazioni tennistiche più realistiche mai viste. Ci saranno un mucchio di opzioni per accontentare anche il tennista più esigente, inclusa la chance di creare un giocatore e seguirlo fino a fargli scalare le classifiche.

Respect inc.

Da: Psygnosis
Formato: PlayStation/PC
Data di uscita: Da stabilire

Unendo una avventura grafica stile Chicago anni '20 con uno sparatutto, Respect inc. vi vede come un piccolo gangster che compie missioni molto criminali al fine di guadagnarsi del rispetto. Dovrete avere un mucchio di soldi, e la strada più facile per farlo sarà di prendere quello degli altri. Così dovrete lavorarvi banche, negozi, sarti e municipi, e nel frattempo combattere contro altri gangster e la polizia per raggiungere la vostra meta.

In breve

Sul fronte sportivo, tenetevi pronti per una valanga di simulazioni basate sullo sci durante i primi mesi di quest'anno. I titoli più promettenti sembrano essere **Snow Racer** su PlayStation e **Steep Slope Sliders** su Saturn... Aspettatevi di essere bombardati anche da strani puzzle

Pistaaaa! Giù per i pendii con questo Winter sports!

game durante i primi mesi del '98. Sulla scia di **Spice World** per PlayStation, abbiamo **Bust-A-Move** (non il rompicapo con le bolle appiccicose ma una simulazione di danza), **Wrecking Balls** su Nintendo 64 in Aprile (un misterioso puzzle game dal team di Turok) e due nuovi **Bomberman** (totalmente differenti) su PlayStation e Saturn... Il meraviglioso Command & Conquer: Red Alert avrà un seguito. **Command & Conquer: Tiberium Sun** avrà visuali migliorate, opzioni per multi-player e single-player e dovrebbe uscire per PC e PlayStation il prossimo autunno. Se avete un debole per i titoli in stile Command & Conquer potreste trovare interessante un titolo per PC chiamato **Machines** in uscita il prossimo Natale (così come tutti i sequel di tutti i cloni più importanti di Command & Conquer). Insieme a **Paris '98** ci saranno anche un gran numero di simulazioni calcistiche che si dirigeranno verso di voi. Insieme alla versione **World Cup** di FIFA e **Actua Soccer**, aspettatevi di giocare **UEFA Soccer** di Ocean e **World Soccer** di BMG (la licenza ufficiale inglese) e **Acclaim Sports Soccer** di (indovinate un po'?) Acclaim... Gli altri titoli da tenere sott'occhio nel '98 includono: **Sentinel Returns** (un classico per home computer recuperato per PlayStation da Psygnosis), **Everybody's Golf** (un bel gioco di golf giapponese), **Sim City 3000** (il seguito lungamente atteso per PC di una delle simulazioni migliori di tutti i tempi) e **Actua Ice Hockey** (simulazione sportiva in motion-capture veloce come il suono), mentre **X-Files Unrestricted Access** su PC potrebbe essere proprio quello che i frenetici fan della serie cercavano. Oh, e se dovete per forza giocare a quelle simulazioni di wrestling, **WWF War Zone** apparirà su Nintendo 64 a giugno... Naturalmente, questo è solo un veloce sommario di cosa ci aspetta nel '98 riguardo a sport, strategia e simulazioni, ma quest'anno si prospetta davvero ricchissimo!

Silicon Valley

Da: BMG **Formato:** N64 **Data di uscita:** Maggio '98

Tra i monti di silicio si stende la valle del silicio. No, non è vero, in realtà Space Station Silicon Valley, questo il titolo completo, racconta di un viaggio attraverso una stazione spaziale dirottata che trasporta l'ultimo ritrovato tecnologico in fatto di robotica. Dovrete assumere le fattezze di vari animali e risolvere i loro problemi per finire i livelli. In parte puzzle game, in parte platform, in parte avventura grafica, Silicon Valley sembra essere uno dei titoli più creativi e innovativi del nuovo anno.

PaRappa 2

Da: SCEE
Formato: PSX
Data di uscita: Da stabilire

Le voci riguardo al seguito del gioco più popolare e più corto del 1997 si stanno già spargendo. È già sicuramente in preparazione (e chi ha finito il primo gioco già lo saprà...), ma i dettagli sono ancora pochi. Questo sequel avrà molti nuovi livelli per mettervi alla prova, questo è sicuro, e ci sono anche voci che parlano di una modalità a due giocatori.

ISS'98

Da: Konami
Formato: N64/PSX
Data di uscita: Da stabilire

Sarà interessante vedere come Konami risponderà agli splendidi sequel di FIFA e Actua. Ci saranno un bel po' di titoli lanciati in occasione della Coppa del Mondo e Konami di certo non mancherà alla corsa per il podio. La lezione imparata da ISS 64 (quel sistema di controllo analogico ha quasi rivoluzionato il gioco del calcio) sicuramente servirà a rendere la versione per PlayStation ancora più giocabile... ma sarà possibile?

Nagano Winter Olympics

Da: Konami **Formato:** N64/PSX **Data di uscita:** Primavera '98

Sperando di ricreare il successo del frenetico International Track & Field della scorsa estate, alla Konami ci serviranno ancora più o meno lo stesso piatto con questa licenza ufficiale di Winter Olimpics. Undici eventi, dallo snowboard al curling, si pareranno tra noi e la vittoria sui nostri avversari. I possessori di Saturn non si disperino: Winter Heat, il sequel basato sulla neve del delizioso Decathlete, uscirà questo mese!

Special Ops

Da: BMG **Formato:** PSX/PC **Data di uscita:** Primavera '98

Uno shoot'em-up strategico dove capeggiate un gruppo di ranger militari americani che viaggiano per il mondo uccidendo malvagi: sembra davvero interessante. Le missioni sono varie e comprendono tutto, dai semplici blitz assedia-e-distruggi ai contrattacchi per salvare degli ostaggi. I vostri compiti non saranno ristretti alla semplice strategia su carta, comunque. Osserverete tutta l'azione da dietro un soldato sotto il vostro controllo! Sembra davvero fantastico.

Pilotwings 2

Da: Nintendo **Formato:** N64 **Data di uscita:** Da stabilire

Paradigm, che ha sviluppato l'originale Pilotwings su Nintendo 64 insieme a Nintendo (li ha aiutati nei calcoli fisici), rimane molto riservata riguardo le voci sul sequel, ma siamo praticamente certi che ce ne sarà uno per la fine dell'anno. Potrebbe essere molto interessante...

Tanktics

Da: BMG **Formato:** PC
Data di uscita: Da stabilire

Dalla DMA, la stessa casa scozzese che vi porterà Silicon Valley (e responsabile tra l'altro di alcuni dei titoli più innovativi di questo secolo (Lemmings, Grand Theft Auto...), viene questo gioco piuttosto particolare. Si gioca attraverso diverse zone temporali, e voi dovrete costruirvi i vostri carri armati con i materiali da costruzione reperibili al tempo. Per esempio all'età della pietra potrete usare solo pietre. Come se la vita non fosse già complicata!

Depth

Da: SCEE
Formato: PSX
Data di uscita: Da stabilire

Delfini: incantevoli, intelligenti animali marini che chiunque vorrebbe essere. O no? Beh, il '98 potrebbe essere la vostra chance. Simile ad Aquanaut's Holiday, il gioco è una lussureggiante esplorazione del mare, solo che questa volta il punto di vista è quello di un delfino. Per quanto possa essere bella la grafica, la colonna sonora farà la parte del leone. È stata infatti inserita fisicamente nel gioco, con la possibilità di raccogliere spezzoni di musica per realizzare una collezione di brani.

Bust-A-Move

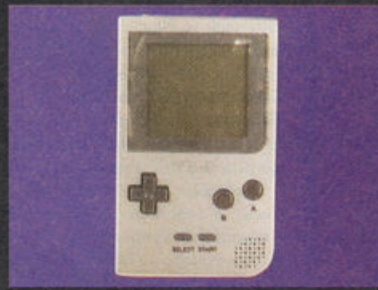
Da: Acclaim **Formato:** N64 **Data di uscita:** Da stabilire

Uno dei giochi più divertenti di questi ultimi tempi avrà una versione per Nintendo 64 all'inizio di quest'anno. Non vediamo l'ora di far scoppiare delle bolle a 64 bit! Non siamo certi di come possano rendere la versione per Nintendo 64 radicalmente differente (il sistema di gioco è veramente elementare, ed è proprio per questo che è così semplice e coinvolgente), ma potrebbero farcela. Dovrebbe anche essere il fiore all'occhiello della serie!

Mega-Hardware

Abbiamo cominciato a sentire voci riguardo nuove, fiammanti console e accessori. Controlliamo queste voci per scoprire la nuova ondata di super-console.

Project Atlantis

Molto silenzio sul fronte Atlantis da lungo tempo ormai, e se andate a cercare non troverete molte informazioni da nessuna parte. Il Game Boy a colori della Nintendo viene sviluppato in Gran Bretagna dalla ARM, che ha sviluppato il chip centrale del 3DO e del portatile Newton della Apple. Pare che i maghi della programmazione alla ARM abbiano trovato un modo di strappare oltre 30 ore di vita dalle batterie di un portatile a colori a 32 bit! Il progetto Atlantis è rallentato un po' a causa del Nintendo 64 e altri progetti, ma prima o poi, nel corso del 1998, ne sentirete riparlare.

Speriamo che facciano qualcosa con il chip sonoro in modo che si senta bene...

Saturn 2

La Sega sta tentando di mettere insieme molti luminari dell'industria come i creatori della 3Dfx, del Power VR e persino la Microsoft per creare un serio avversario per la concorrenza.
Le specifiche fino ad adesso includono un processore a 200 MHz e un chip grafico 3D Power VR. Il chip sonoro è stato fornito dalla Yamaha e la macchina avrà 8 MB di RAM. Conoscendo la Sega queste specifiche potrebbero cambiare quando gli altri cominceranno a far trapelare notizie delle loro nuove creature. Attenti alle conversioni dei giochi da sala giochi della Sega (magari anche Virtua Fighter 3), che potrebbero essere lanciate insieme alla macchina.

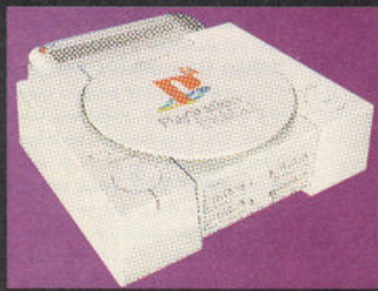
Potrebbe la perfezione di Virtua Fighter 3 essere abbastanza per far decollare la nuova creatura della Sega? È probabile.

Nintendo 64 DD

Controllate il nostro speciale sulla fiera Nintendo Space World se volete vedere cosa la casa intende fare per il lancio di questa preiferica per Nintendo 64. Potrete comprare i giochi su DD, salvarli, prendere elementi grafici dai pacchetti grafici e importarli in altri giochi: pare che non riesca a fare il tè e a servire la colazione (ma alla Nintendo ci stanno già pensando...). Il DD sarà in vendita in Giappone e in America nel corso dell'anno, e nonostante non sia stata programmata la data di uscita della versione europea, speriamo vivamente che sarà qui il prossimo Natale. Merita sicuramente di essere atteso con ansia perché aggiungerà una nuova dimensione ai giochi per Nintendo 64.

A chi serve una macchina nuova quando si può semplicemente aggiungere una periferica al Nintendo 64?

PSX 2

Nemmeno James Bond potrebbe carpire i segreti della nuova macchina dal quartier generale della Sony stessa. Se la tengono ben stretta, perché vogliono sfruttare al meglio la PlayStation per almeno un altro anno. Comunque, sotto prolungato interrogatorio si sono lasciati sfuggire che in effetti C'È un'altra console in fase di sviluppo al momento. La prima data di uscita dovrebbe essere Natale 1998, ma nessuno ci scommetterebbe una lira. Crediamo che un anno più tardi sia un'ipotesi più realistica. Non disponiamo ancora di nessuna specifica ma potete scommettere che la Sony vorrà avere la macchina più potente in circolazione al momento del lancio.

Nome in codice Oracle. Voci insistono che la PlayStation 2 sarà compatibile con i giochi per PlayStation.

Dual Analogue Pad

Quale posto migliore per lanciare l'ultimo controller altamente tecnologico se non il 32° Tokyo Motor Show? Il Dual Analogue pad ricrea vibrazioni altamente realistiche sul palmo della vostra mano per ingannare i vostri sensi facendovi credere che state realmente cambiando le marce in giochi come Gran Turismo.
I suoi due solenoidi vibranti sono la chiave del suo successo, e hanno ottenuto l'ammirazione dei fan della guida alla fiera!
Ora che le questioni di copyright sono state risolte, non dovremmo aspettare troppo tempo prima di vederlo qui, possibilmente nei prossimi mesi!

Ecco un Dual Analogue pad mentre viene testato al 32° Motor Show di Tokyo.

Project X

Questo è il vero purosangue. Sei settimane fa nessuno ne aveva mai sentito parlare, e ora la gente sta cominciando a dire che questa potrebbe essere la console numero uno al momento del suo lancio. Il Dio dei videogiochi Jeff Minter sta già scavando a fondo nella progettazione dell'hardware e del software, e il team di sviluppo è riuscito ad assoldare un genio della Sony e della gente dalla Atari per trasformare il sogno in realtà. Minter ha inoltre riferito che la grafica è qualcosa di mai visto prima d'ora. I kit di sviluppo sono già pronti per alcuni dei migliori produttori di software, e la macchina dovrebbe essere presto pronta presto (crediamo gli ultimi mesi dell'anno).

Project X sarà veramente una spina nel fianco per la Sony o finirà come il 3DO e il Jaguar? Presto lo sapremo.

LA GUIDA
Siete pronti a un grande 1998? Speriamo che la nostra guida vi abbia fatto venire l'acquolina in bocca! Arrivederci al mese prossimo!
SONY
PlayStation
1
2
PlayStation
PC
SEGA SATURN

recensione

L'opinione di GM sui titoli più caldi del mese

CURSE OF MONKEY ISLAND

DISPONIBILE PER
VERSIONE PC RECENSITA

La sua ragazza è una statua d'oro rapita dai pirati... l'unica speranza è che lui la salvi!

Sapete già che con un nome come Guybrush Threepwood, l'eroe del gioco, e il personaggio che interpretate, sarà un po' bizzarro. E lo è, ma non agli occhi di Elaine, l'amore della sua vita, che è stata rapita dai pirati e ha bisogno di un eroico tentativo di salvataggio.

Avete già sconfitto il malvagio pirata fantasma Le Chuck nelle due precedenti avventure punta e clicca della serie Monkey Island, Guybrush è sfuggito alla maledizione di LeChuck, e così comincia questa eccentrica avventura grafica, piena di enigmi e giochi di parole. L'umorismo è sempre stato una parte importante della serie Monkey Island, ma non aspettatevi troppe grasse risate: il tipo di umorismo che troverete qui è secco e sottile. Anche se il lumacone medio capirà la maggior parte delle gag (visive, di situazione e auditive) ce ne saranno alcune che rimbalzeranno sopra il suo duro guscio esterno. Questo non significa che apprezzerà di meno il gioco perché, anche se si basa pesantemente sull'umorismo, si basa anche di più sugli enigmi. A questo proposito è importante fare subito una precisazione: la versione italiana è tradotta discretamente ma perde alcune delle battute "intraducibili" e presenta alcune pecche di "localizzazione"; quella inglese è perfetta ma è di difficile comprensione. Torniamo a bomba e parliamo di come è strutturato il gioco. Mentre Guybrush prosegue, o più esattamente vaga alla cieca, per la sua strada attraverso il mondo di Monkey Island, è sfidato da indovinelli, enigmi e giochi di parole. All'inizio sono piuttosto semplici e di solito implicano solo l'interagire

Un semplice clic del pulsante destro del mouse visualizza il vostro inventario. Non avete molto, vero?

Il nostro eroe inavvertitamente riesce a far sì che Le Chuck distrugga la sua stessa nave, mentre Elaine guarda dalla spiaggia.

Tu vo' fa l'americano...

Se giocate alla versione inglese, c'è una cosa a cui dovrete stare attenti: gli americanismi del gioco. Di solito non resterete bloccati per questo, ma se non siete degli esperti di inglese americano potreste perdervi qualche battuta. Inoltre, se non sapete che una moneta da 5¢ è chiamata nickel negli Stati Uniti (ma chi ha letto qualche storia di Paperon de Paperoni sa bene cos'è un nichelino), potreste metterci un po' a immaginare cosa dovreste fare con una borsa piena di nickel di legno. Se avete la versione localizzata, invece, perderete qualche battuta, ma nulla più.

Bene, sapete cosa è un "walk-thru speaker"?

E non sapete nemmeno cosa è un "arrostitore di weenie" vero? Se avete giocato a Harley-Davidson lo sapete...

Curse of Monkey Island dovrebbe attrarre chiunque abbia apprezzato i precedenti giochi Monkey Island poiché ne mantiene lo stile. Buono

La strada sbagliata

Dopo un po' di tempo che giocherete, comincerete a capire quali sono indizi e quali sono solo perdite di tempo. La maggior parte degli indizi che troverete sarà data oralmente, quindi ascoltate attentamente quello che ogni personaggio dice e non sprecate ore cercando di usare oggetti che non servono.
In realtà questo è un consiglio inutile, perché gran parte del divertimento qui è sprecare giorni provando a usare qualcosa che è assolutamente superfluo per la trama!

Potrebbe dire un sacco di fesserie o potrebbe mettervi sulla giusta strada.

Il nostro sventurato eroe ha appena impressionato il suo amore con un delizioso anello. Ehm, sfortunatamente l'anello è maledetto e lei sta per essere trasformata in oro.

Su, Elaine, ora non ti arrabbiare. È solo un problema temporaneo. Guybrush si sta già occupando del caso...

Elaine prima di essere trasformata in una statua d'oro. Che occhi grandi hai...

con un certo oggetto in un certo modo. Per esempio all'inizio del gioco siete sulla nave di Le Chuck, prigionieri in una stanza con una porta chiusa come unica via d'uscita. Alla fine capite che per fuggire dovete tagliare la corda d'ancoraggio che assicura il cannone nella stanza e poi dovete far sparare il cannone per farlo rinculare attraverso la porta chiusa. Non entusiasmatevi troppo, però: questo è ciò che dovrete fare se state giocando alla versione semplice di questo gioco... Oh sì, il gioco viene proposto nelle versioni Monkey e Mega-Monkey. In quest'ultima, anche se Guybrush fa per lo più le stesse cose, gli enigmi che deve risolvere sono molto più oscuri, faranno pensare molto a volte, ma in generale i progettisti del gioco hanno fatto in modo da restare comprensibili nella loro follia. Anche nel gioco semplice a volte vi troverete completamente confusi e bloccati, ma non così a lungo. Un po' di pensiero laterale, prove ed errori vi porteranno presto a una soluzione, anche se ci saranno momenti in cui vi strapperete i capelli.
Controllare l'azione e interagire col vasto scenario del gioco è semplice. Muovete il cursore per lo schermo in cui vi trovate e sarà illuminato da qualunque cosa con cui possiate interagire. Poi è semplicemente il caso di decidere l'azione appropriata, e i designer sono stati intelligenti qui perché, quando vi imbattete in un oggetto, la vostra scelta di azioni dipende dall'oggetto stesso. Questo, combinato con le scorciatoie consentite dal doppio clic del mouse per andare da una locazione all'altra velocemente, fa sì che il gioco scorra molto più velocemente di quanto potreste immaginare. Curse of Monkey Island segue molto fedelmente le tracce dei precedenti giochi Monkey Island ed è immensamente divertente da giocare: il suo difetto, è proprio che è un po' troppo come i giochi precedenti.

Sottogiochi per tutti!

Sparsi qua e là nel gioco principale ci sono sottogiochi che dovete affrontare. Di solito non sono molto difficili, ma offrono una buona distrazione da tutto quel pensare dell'avventura.
Prendete l'esempio del duello. State per combattere con un pirata: cosa userete? Dei banjo naturalmente.
E per vincere il duello dovete ascoltare il pirata, guardare quali corde tocca in certi momenti (non preoccupatevi, è tutto molto ovvio) e poi fare lo stesso quando è il vostro turno: è come un semplice Simon, ed è anche divertente.

State duellando con i banjo contro il pirata. Che spasso, eh?

Quando avete pizzicato le corde giuste, raccogliete la pistola e sparate al banjo dell'altro. Semplice.

Questi tipi scuri saranno il vostro equipaggio quando verrà il momento di lasciare Plunder Island.

Fate saltare in aria l'equipaggio di Le Chuck in uno dei sottogiochi arcade.

Plunder Island, dove la vostra avventura comincia davvero a diventare complicata. Ci si sposta velocemente con semplici doppi clic del mouse, evitando noiosi spostamenti interminabili.

THE CURSE OF MONKEY ISLAND	
VERSIONE RECENSITA	PC
GIOCATORI	1
DA	Virgin
PREZZO	79.900 lire
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Lo stile da disegno animato usato è favoloso e l'effetto generale è di qualità cinematografica. 82	Non ci sono molti effetti sonori, ma il parlato è divertente. In italiano qualche imprecisione. 64	I controlli facili assicurano che la storia vada avanti senza sprecare tanto tempo negli stessi posti. 78	Il gioco semplice vi farà sforzare per parecchio tempo. La versione Mega vi incatenerà al monitor. 77	78

IL GIUDIZIO Continua la serie Monkey Island, più adatta ai giocatori maturi che agli appassionati di arcade. Coinvolgente.

COMMAND & CONQUER: RED ALERT

"Tu fede, se noi sposta qveste piccole truppe noi concvista ti monto molto prezto..." "Generale, questo è un calcetto..."

Vi ricordate Command & Conquer? Ecco in arrivo suo fratello maggiore.

DISPONIBILE PER: PC, PlayStation

VERSIONE RECENSITA: PlayStation

I miglioramenti apportati in Red Alert sono più evidenti nella versione per PC che in quella per PlayStation, che è comunque un ottimo gioco.

Command & Conquer? Cos'è?

Cosa? Come? Non conoscete Command & Conquer? Mm... Dove eravate quando le forze GDI e NOD lottavano per il Tiberium, che avrebbe permesso loro di costruire armi più moderne ed efficienti? Non sapevate veramente che ha battuto tutti i record di vendita su PC e che è stato proclamato uno dei migliori gioco di sempre?

Nel gioco dovete spostare dei soldati selezionandoli e cliccando sul punto che volete che raggiungano. In alternativa potete cliccare sul nemico e i vostri soldati intraprenderanno una lotta all'ultimo sangue. Con le truppe a disposizione, i veicoli e le fabbriche per costruire altre armi, è un gioco che vi appassionerà oltre le vostre aspettative. Peccato che la versione per PlayStation risulti un pochino meno raffinata rispetto allo standard grafico a cui siete abituati. Ciononostante è assai intrigante.

LANDCOM 16 HQS.
TOP SECRET
TO: FIELD COMMANDER A9
INTELLIGENCE RECON SHOWS
HEAVY SOVIET MOVEMENT IN
YOUR AREA. NEARBY
BRIDGES ARE KEY TO
SOVIET ADVANCEMENT.
DESTROY ALL BRIDGES
ASAP. TANYA WILL ASSIST.
KEEP HER ALIVE AT ALL
COSTS.
CONFIRMATION CODE 1612.
TRANSMISSION ENDS.
OK

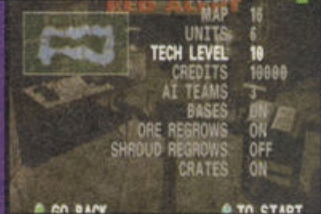
Brrr, fa freddino no? Per fortuna potete far realizzare dei bei cappottoni e qualche calza termica! O no?

Soldatini che sopraggiungono da nord! Carri armati giocattolo da sud! Inviate le micro truppe speciali! Argh! Troppo tardi! Hanno appena raso al suolo la fabbrica Leprechaun superando le nostre difese con un aeroplanino telecomandato. Siamo spacciati! Mandateci i modellini di elicottero, stiamo per essere sopraffatti dalla mini fanteria nemica!

In linea di massima è così che si trascorrono le giornate in Command & Conquer. Ci ergiamo al di sopra del piccolo campo di battaglia per dare un'occhiata alla situazione e, senza farci turbare dalla fine cruenta delle nostre micro truppe, decidiamo dove inviare gli altri agguerriti soldatini, consapevoli del fatto che potrebbero venire macinati dai cingoli di un corazzato non più grande di un'unghia. Per giocare a Command & Conquer è necessario avere molta immaginazione: è cruento e violento ma, forse per via del fatto che i soldati non sono più alti di qualche pixel, non ci sembra di partecipare a una vera guerra. I possessori di PC sono abituati ad accontentarsi di rese grafiche ben poco dettagliate e di animazioni a stantuffo, ma per il popolo delle console ci vuole ben altro. Nella terra delle console elementi grafici piccoli e confusi sono spesso sinonimi di insuccesso, e tale era la versione per PlayStation di Command & Conquer. A salvare il gioco era solo il fatto che la giocabilità della stupenda versione originale su PC non aveva subito modifiche nella conversione, ma per i puristi della PlayStation affezionati a WipEout e Tekken, piccoli omini e ancor più piccoli carri armati corrispondono a un piccolissimo divertimento. Fortunatamente la giocabilità ha avuto la meglio sulla grafica e chi ha dato una chance a Command & Conquer è rimasto tanto affascinato dalla velocità di dita e di pensiero richiesti dal gioco da utilizzarlo per molto più tempo di quanto avesse preventivato e più di quanto non fosse sano fare. Per i possessori di PC già da oltre un anno, cioè circa da quando Command & Conquer era appena approdato sulla PlayStation, è disponibile Red Alert, il sequel. Naturalmente questa è stata considerata una prova che la PlayStation non potesse far girare Red Alert, che è un

Venite qua carrettini miei, seguite la freccia, fatevi cliccare verso la vittoria!

Tutti contro tutti!

La modalità skirmish è assolutamente fantastica: si affrontano sulla stessa mappa fino a cinque eserciti diversi! Sta a voi decidere quanto velocemente si sviluppi la loro tecnologia, gli equipaggiamenti di cui debbano essere dotati e su quale mappa combattere. È come la modalità multi-player ma non c'è bisogno di hardware supplementare e si può giocare da soli. Se inoltre usate un link-up ognuno controllare più eserciti. Non è esattamente come il caos totale della versione on-line su PC, ma avrete un'idea di come si svolge un gioco in rete. È molto più divertente attaccare un amico che combattere contro il computer!

Opzioni, opzioni, un sacco di opzioni. Vi piacciono le opzioni? Qui ne avrete a sfinimento.

Questa è la mia bella base verde. Gli altri giocatori hanno territori più bruttini.

Ogni giocatore spedisce delle forze alla ricerca del nemico.

Eccolo! È lì, prendilo! Frega il mezzo del tuo compagno e vedrai che botte!

L'ideale

Ecco l'attrezzatura ideale per giocare:

Una seconda PlayStation
Una grossa TV
Un cavo di collegamento
Un amico
Un mouse o due
Una copia di Red Alert

Con tutte queste cose giocherete a Red Alert sfruttandone al massimo le potenzialità. È un ottimo gioco anche se giocherete da soli nella modalità skirmish (che vi darà un'idea del gioco in rete), ma la soddisfazione che si prova nello smaciullare le truppe di un amico ha un sapore del tutto particolare.

notevole miglioramento rispetto a Command & Conquer. Ha infatti più missioni, una grafica molto migliorata, modalità multiplayer molto complesse e una curiosa trama con un viaggio nel tempo in cui Einstein uccide Adolf Hitler da ragazzino per evitare lo scoppio della seconda guerra mondiale (che purtroppo accade ugualmente a causa dell'intervento di un russo pazzo, un certo Stalin). Beh, ci è voluto un anno per la trasposizione su PlayStation, ma Red Alert è pronto e ha le stesse qualità della versione per PC. La grafica rispetto al prequel è senza dubbio migliorata, anche se non tanto quanto è accaduto su PC. Ora è possibile visualizzare il gioco come in Command & Conquer ma con maggior definizione o con immagini ingigantite delle miniature: comunque scegliate di giocare non dovrete più accontentarvi della vecchi grafica sfuocata.
Ancora una volta si tratta di un pacchetto di due CD. Oltre a contenere una quantità enorme di missioni (sono oltre 60), i CD vi delizieranno con valanghe di ottime sequenze in FMV. Certo non si può dire che i programmatori abbiano fatto economia! L'altro grande vantaggio di aver registrato il gioco su due CD si apprezza nel nuovo link-up mode di Red Alert.

"Vi do un caloroso benvenuto. Guardate, basta mettere un dito così e sembra un bel paio di baffetti... alla Hitler! Non vi spaventate, è uno scherzo!"

Finalmente quella caratteristica di essenziale importanza che mancava in Command & Conquer è stata inserita con successo in Red Alert. Collegate le PlayStation e due giocatori interagiranno nella stessa mappa. Muovete un carro armato sul vostro schermo e si muoverà anche in quello del vostro amico. Finalmente i PlayStation-maniaci possono godere di questa modalità per cui i giocatori di PC si sono sempre esaltati. Avendo due dischi avete bisogno di una sola copia del gioco per la connessione: uno gestirà gli alleati, l'altro i Soviet! Fantastico! Per velocizzare il gioco e rendere più semplice il controllo delle operazioni l'ideale sarebbe sfruttare un'altra caratteristica di Red Alert, cioè quella di poter essere usato con il mouse della PlayStation. Finalmente potrete realizzare gli spostamenti delle truppe non appena li avrete decisi poiché non c'è più bisogno di accedere a menu specifici e di aspettare lo spostamento del cursore: vi basterà trascinare la freccia sulla barra di nuova concezione e cliccare. Certo il mouse rappresenta una spesa aggiuntiva, ma non pensate di meritarvi un regalino di carnevale?
Eccoci giunti al momento di tirare le somme. Malgrado Red Alert sia stato rinnovato non si può però dire che sia un gioco nuovo: è ancora Command & Conquer. Ha un aspetto migliore, è più giocabile, ha più power-up da ottenere, c'è il link-up e la modalità skirmish è favolosa, ma state sempre cliccando su minuscoli soldatini. Se non amavate Comand & Conquer questo lo detesterete, ma Red Alert è senza dubbio la migliore simulazione strategica per PlayStation, meglio di Warcraft, di X-Com, Syndacate Wars, Warhammer e di qualunque altro titolo. Un buon acquisto.

Doppia azione

Ancora una volta il gioco è diviso su due CD. Uno contiene le missioni degli alleati (blu) l'altro quelle dei sovietici (rossi). Alcune missioni sono interconnesse per permettervi di prendere entrambe le parti. Per esempio: in una missione contenuta nel disco "blu" gli alleati devono recuperare Einstein, che si trova nelle mani dell'esercito sovietico, mentre utilizzando la corrispondente traccia del secondo disco controllerete i russi, il quale scopo sarà quello di evitare che venga sottratto loro il prezioso prigioniero.

Ognuno dei due dischi contiene il gioco completo, ma mentre nel primo CD troverete le missioni dei buoni, gli alleati, nel secondo prenderete le parti di quei cattivoni dei sovietici.

In una delle missioni dei cari e buoni alleati dovrete adunare dei soldati e tentare l'attacco alla base nemica, che, una volta presa, farete saltare in aria.

La missione speculare sul secondo disco vede i pacifici e mansueti sovietici costretti ad abbandonare il lavoro a maglia per affrontare le orde di yankee che tentano di invaderli.

Le trasparenze della barra delle opzioni la rendono veramente sexy...

Ehi, voi! Venite qui! Giratevi! Svelti!

Gli alleati sanno sicuramente come preparare un bel barbecue. Jeep, mitra, neve... Ottimo.

Costruire qualcosa, fare fuori qualcuno, fare, disfare... capito?

La mappa visualizza con l'uso dei colori la situazione del gioco.

I soldati dipingono gli edifici con un bel giallo tulipano.

RED ALERT	
VERSIONE RECENSITA	PlayStation
GIOCATORI	1 o 2
DA	Virgin
PREZZO	108.000 lire
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Migliore rispetto all'originale ma ancora un po' in stile Amiga. 88	Effetti sonori brillanti e combinazioni musicali rock metal/hi-tech favolose. 90	Dà assuefazione, è frenetico e razionale assieme. Il top dei giochi di strategia. 93	Tantissime missioni e la modalità skirmish vi assicurano mesi di divertimento. 92	90

IL GIUDIZIO *È Command & Conquer, ma migliorato. La conversione perfetta di un gioco stupendo.*

recensione

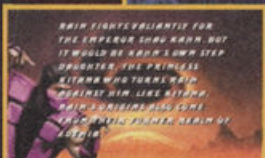
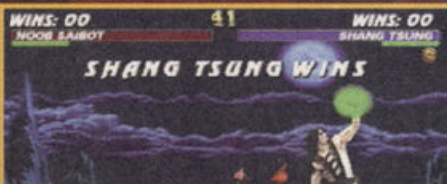
MORTAL KOMBAT TRILOGY

Mortal Kombat ritorna dalla tomba in una classica incarnazione.

Il pallone aerostatico dei picchiaduro era un po' floscio quando la Sega gli ha iniettato un bel po' di elio fondendo due fra i più grandi giochi di combattimento conosciuti dall'umanità, Virtua Fighter 2 e Fighting Vipers, in Fighters MEGAMiX.

Ora, una delle più antiche dinastie di picchiaduro sta per soffiare la sua aria calda nelle vele della nave Saturn. Potrà sembrare antiquato e bidimensionale, il caricamento potrà essere mortale e il programma potrebbe non essere ottimizzato (qualche rallentamento si sente) ma comunque questo gommoso, festoso, gotico picchiaduro ha sempre avuto un certo non so che.

Sarà per il tocco germanico dell'introduzione degli incontri, sarà per i costumi da pseudo Rocky horror o per le risate folli in sottofondo, comunque sia, Mortal Kombat sparge ancora fiumi di sangue, inverte crocifissi e si prende più sul serio di quanto non gli permettano le sue potenzialità effettive. Ottimo. Incontrate innanzitutto i nuovi personaggi nella schermata di selezione principale, come Sindel, un gotico personaggio femminile che vi potrà lanciare in aria con le sue magiche prese. I personaggi-robot, poi, sono una vera rivelazione. Smoke, di nome e di fatto, emana coltri di fumo mentre colpisce, spara missili dal petto come qualche eroe dei fumetti e spande olio ovunque quando viene colpito. Squittisce e borbotta come il fratello scemo di C1P8, insomma. Questo è il punto di Mortal Kombat Trilogy: è pieno di personaggi, e vi assicuro che vi innamorerete di tutti. Il più divertente e bizzarro di tutti è il capro Motaro, satanico ma piuttosto scarso come combattente, tranne che per il suo calcio e il suo alito... ovviamente. E quando finalmente credete di potervi rilassare, ecco che sbuca Kitaro, un gigante tigrato con quattro braccia: tanto forte quanto brutto. Kitaro ha un pugno terribile (veramente ne ha quattro) ma ha l'agilità di un autobus. Il gioco segue in sostanza l'esempio di Mortal Kombat con la modalità due contro due e per i più smaliziati una variante a otto giocatori. In due contro due mette i giocatori a confrontarsi in un match a tag-team, mentre nella modalità a otto permette a ogni giocatore di tenere quattro personaggi e affrontare tutti gli altri in un grande torneo. Mortal Kombat Trilogy è nostalgicamente divertente: attenzione però al caricamento terribile.

Scoprirete tutti i segreti nascosti nel gioco?

Assurdo, splendido, impressionante: ecco lo schermo dei personaggi in tutto il suo splendore.

DISPONIBILE PER: PC, PlayStation, Saturn (VERSIONE RECENSITA), N64

La GT Interactive ha fatto un buon lavoro per PSX a parte i tempi di caricamento. Mortal Kombat Trilogy con la sua modalità a otto giocatori è un buon titolo.

Ecco i protagonisti pronti a flettere i muscoli.

È il momento degli schiaffi!

La lega dei ceffoni

Giocate con le vostre fantasie più oscure nel vostro torneo di Helloween preferito.

Fatevi strada tra sette avversari. Dovrete scegliere quattro personaggi e utilizzarli come una squadra.

L'opzione gore va tenuta attivata così da poter gustare l'adorabile splatter alla salsa di pomodoro.

Iniziamo a chiederci il senso di questo curioso balletto. Voi no?

Sperimentate nuove soglie del dolore con questi monaci. La tecnica del sangue è sempre efficace.

Con un buon uso della brutalità potrete vincere il torneo. Si può anche ottenere una vittoria perfetta!

I partecipanti

32 personaggi, ognuno assetato di sangue e di violenza, ognuno con i suoi trucchi come teletrasporto, controllo mentale e violenza creativa. E questo è niente!

I fondali sono eccellenti come questo tempio delle tenebre.

Sindel sembra innocua, ma le sue prese sono terrificanti.

Alcuni personaggi hanno armi ornamentali come il vecchio Kabal qui presente.

Kitaro l'uomo tigre contro un avversario con otto braccia: sentite che ruggito!

Il nemico finale è un mezzo capro! Beee beee, che paura che fà la capretta!

MORTAL KOMBAT TRILOGY	
VERSIONE RECENSITA	Saturn
GIOCATORI	1 o 2
DA	GT Interactive
PREZZO	99.000 lire
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Caro vecchio 2D. Identico al coin-op: splendido. 85	Una grandiosa e minacciosa colonna sonora. Cosa altro vi aspettavate? 80	Fatalities, Babalities e Brutalities. Un sano divertimento per grandi e piccini. 85	32 personaggi e più modalità di gioco vi terranno incollati allo schermo per anni. 87	86

IL GIUDIZIO Alla GT hanno fatto un'ottima conversione. Problemi di caricamento a parte, questo è un grande gioco.

PANDEMONIUM 2

Animati agilmente dalle vostre dita, Fargas e Nikki tornano per salti sempre più appariscenti

Saltellare in giro!

Secondo la tradizione classica dei platform, il vostro cammino lungo il gioco è rappresentato in questa schermata di selezione del livello. Un codice segreto vi permette di continuare da dove avevate interrotto e potete visitare i livelli già completati. Prendete più dell'80% dei tesori in ogni livello e verrete spediti rapidamente a un livello premio.

Con l'originale Pandemonium venduto in quantità esorbitanti, non desta sorpresa vedere il timido giullare tornare per nuovi balzi sulle piattaforme.

Come Crash prima di lui, l'originale Pandemonium è stato accolto in modo contrastante. Da una parte, abbagliava gli occhi e li soggiogava con una fantastica grafica e una telecamera che girava e zoomava ovunque. Dall'altra, i personaggi, il giullare Fargas o l'agile fattucchiera Nikki, si muovevano realmente solo a destra o a sinistra e pochi minuti di gioco rivelavano un semplice platform bidimensionale sotto un'apparente tridimensionalità. E, con una mossa che nessuno potrebbe definire innovativa, Pandemonium 2 è stato fatto per assomigliargli molto. Si salta (molto). Si raccolgono monete (molte). Si uccidono mostri (in abbondanza). Si va in estasi per la grafica come bambini piccoli (spesso).

Ci sono molti effetti e fondali psichedelici, la fervida fantasia californiana degli sviluppatori di Crystal Dynamic si è scatenata nella creazione dei cattivi e dei livelli, ed entrambi i personaggi hanno acquisito un discreto numero di nuove mosse con cui giocare, ma nessun eccesso di grafica fantasiosa e scintillante può nascondere il fatto che Pandemonium 2 è troppo simile al gioco originale.

Un gioco che non era senza problemi di per sé, se vi ricordate. Siccome la telecamera si sforza di rendere le cose eccitanti librandosi sopra a ogni cosa, ci si trova spesso invischiati in pericolose situazioni nelle quali non si può vedere dove si sta per saltare. Il temuto 'salto della fede' si presenta troppo spesso e dato che la visuale del gioco ha una prospettiva sempre diversa, si sente la mancanza della precisione del salto che i migliori giochi a piattaforme invece hanno. Il percorso attraverso il gioco è ancora noiosamente rettilineo e circolare da sinistra a destra. Prendete una chiave e questa semplicemente aprirà una porta un po' più avanti.

Manca il gusto dell'esplorazione o qualche enigma da risolvere: dovrete solo premere il pulsante del salto fino a completare la strada verso l'undicesimo livello senza nemmeno accorgervene. Solo un forte desiderio di finire tutti i platform che si incontrano può spingere ad arrivare alla fine.

Così, per quanto gli occhi dicano che è fantastico, onestamente, poche ore di gioco confermeranno che non c'è molto di più della grafica. Gli appassionati dei platform 2D vecchio stile potranno trovarlo gradevole, ma comunque più forti concorrenti come Jersey Devil, Abe's Oddysee e Crash 2 si riveleranno molto più divertenti.

DISPONIBILE PER

VERSIONE RECENSITA

È un gioco di piattaforme ma gli manca il classico brio. È un seguito, ma non migliora il suo predecessore. Pandemonium 2 avrebbe potuto essere più bello.

Grazie agli zoom della telecamera, perderete spesso il vostro personaggio.

Prendete questo power-up e camminerete in mezzo ai nemici senza danno.

Sempre popolari nei platform, le palle di neve giganti fanno la loro apparizione.

Giullari e streghe

Come con il primo gioco, è possibile saltare come un agnellino attraverso Pandemonium 2 con entrambi i personaggi, il giullare Fargas o la strega Nikki, che è ora cresciuta così tanto che gli sviluppatori non hanno resistito a fornirle un seno più grande che nel primo episodio. Bizzarro. Comunque, alcuni livelli sono più indicati a Fargas, la cui forza è respingere i mostri piuttosto che evitarli saltandoli, mentre altri sono più facili con Nikki, grazie alla sua grande abilità nei salti.

Fargas ha Sid, la sua arma/bastone da giullare a boomerang.

Lanciate Sid a un nemico e potrete gonfiarlo finché non esplode!

È tornata, e in seguito alla popolarità di Lara è maggiorata più che mai.

Il doppio salto di Nikki vi permette di raggiungere distanze impossibili per Fargas.

PANDEMONIUM 2	
VERSIONE RECENSITA	PlayStation
GIOCATORI	1
DA	BMG
PREZZO	89.000 lire
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Livelli spettacolari, abbaglianti effetti e una telecamera che svolazza dappertutto. 88	Gli effetti dei salti e delle cadute sono come ci si aspettava e ci sono dei mandolini come musica. 68	Anche solo saltare e raccogliere power-up diventa difficile con una telecamera indemoniata. 60	Anche se avete pazienza e potete resistere alla mancanza di varietà non vi intratterrà a lungo. 57	59

IL GIUDIZIO Bello da guardare come il primo, ma con gli stessi problemi e giocabilità limitata.

Putt insignificanti!

PGA Tour '98 ha qualche tranello ma non vi costringe a imprese leggendarie da compiere. Ecco cosa aspettarsi.

Quando iniziate col Tee, date la direzione coi comandi, anche se il migliore angolo di tiro viene impostato automaticamente dal gioco.

Premete wper fare partire lo swingometro, poi rischiacciatelo due volte in corrispondenza delle due linee gialle per un tiro diritto.

Bravi, ottimo colpo. Se non sbagliate il tempo della pressione sulle linee gialle è garantito almeno il par in ogni buca.

I green sono la parte più insidiosa. Qui il terreno è pianeggiante, quindi non dovrebbe essere difficile...

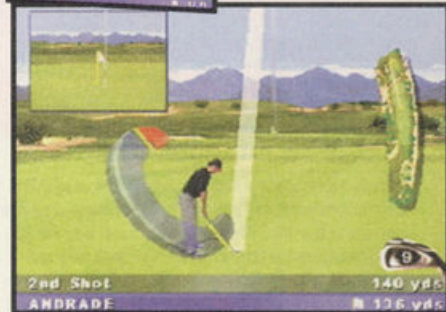
...e infatti non lo è, purché colpiate la linea gialla inferiore come la superiore. Poi via, verso la prossima buca!

PGA TOUR '98

PGA da così tanto tempo è sinonimo di giochi di golf pieni di falle ed elementi poco convincenti che ci viene da chiederci di quale altro difetto si pregi l'ultimo titolo della serie...

Disponibile per: PC, PlayStation (versione recensita)

(A sinistra e sotto) Preparate il prossimo tiro sul fairway. Ricordatevi però di colpire le linee gialle.

L'uscita di PGA Tour '98 è appena successiva a quella dell'entusiasmante Actua Golf 2: come vedrete non si può che giudicare questa una pessima scelta di tempo. È un peccato che, mentre i commenti della versione Actua sono eseguiti dai migliori commentatori di golf, la PGA abbia delegato tale compito a uno sconosciuto ragazzone americano... ma non è che una piccolezza in confronto agli altri punti di difficoltà del prodotto.

Certo, EA ha avuto la brillante idea di inserire campi e giocatori realmente esistenti, cosa che farà impazzire i fanatici del gioco, ma stranamente, o meglio ironicamente, alcuni degli errori più grossolani sono stati commessi proprio qui. A differenza di Actua, che si è distinto per la scelta dei percorsi (specialmente quelli ambientati nel deserto), tutte i cinque campi della PGA seguono il rigido, monotono schema prato/sabbia o lago/green/buca. Se all'inizio non vi accorgerete della debolezza di una selezione così schematica, col tempo comprenderete che si tratta di una formula che non è in grado di appassionare a lungo. I campi da golf sono così simili che non vi accorgerete quasi della differenza, e anche un principiante dopo pochi colpi avrà capito come comportarsi nella buca successiva. Non ci sono sorprese né tranelli, non ci metterete passione, ma soprattutto non migliorerete, perché per diventare bravi, cioè raggiungere il vostro top, bastano le prime tre buche di Pebble Beach, che è il primo percorso. Il terribile swingometro sembra inoltre dotato di vita propria: quando penserete di aver azzeccato il tiro perfetto la pallina schizzerà a destra o sinistra e non capirete cosa avete sbagliato. Potrà accadere anche il contrario, ovvero che la pallina fili via diritta senza che abbiate colpito una sola linea gialla. Non sarebbe meglio che le difficoltà fossero legate alle buche più che alla volontà imperscrutabile dello swingometro? Ci sono infine tre campi aggiuntivi, che sono però solo estensioni dei prime due. Tutto porta a giudicare il gioco PGA piuttosto modesto. Forse è ora di una trasformazione stile FIFA per la serie PGA?

La chiave è la barra blu...

... per la gloria stile Ryder Cup... ... onore e denaro a palate!

Che percorso è questo? Bella domanda!

Il green è insidiosamente in pendenza, attenzione.

A volo d'uccello

In PGA Tour '98 è inclusa un'opzione che vi informa sulla struttura dei percorsi facendovi volare sopra di esse. Frugando tra le molte opzioni che trovate nel Course Select, scoprirete come visualizzare le reali caratteristiche dei percorsi che state per affrontare. Tutti cinque i campi sono abbinati a un bel pezzo di FMV, anche se difficilmente li riconoscerete durante lo svolgimento del gioco.

Scottsdale. Un percorso semplice, anche se nella lista PGA. Non fatevi troppo preoccupare dalla presenza del lago.

Avete detto lago? Ecco un altro percorso reso particolarmente difficile dalla presenza di un lago.

Il miglior gioco di golf rimane Actua Golf: non siete d'accordo?

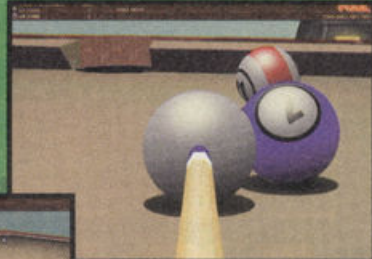
PGA Tour '98 è un gioco di golf poco innovativo. Consigliato a chi non è pratico dei giochi di golf.

PGA TOUR '98	
VERSIONE RECENSITA	PlayStation
GIOCATORI	da 1 a 4
DA	EA
PREZZO	89.000 lire
USCITA	Ora

	Commento	Voto
GRAFICA	I giocatori hanno un buon aspetto, e in generale la grafica è discreta.	74
SONORO	Il rumore della pallina è verosimile, ma i commenti sono noiosi. Si può fare di più.	59
GIOCABILITÀ	Il gioco è penalizzato da uno swingometro folle, buche tutte uguali, scarsa creatività.	64
LONGEVITÀ	Non considerando lo schizzometro è troppo facile. Dopo un paio di giorni stanca già.	61
GLOBALE		62

IL GIUDIZIO PGA Tour '98 è in pratica lo stesso gioco del '97. I minimi cambiamenti non lo migliorano molto.

(A destra) Il gioco contiene quattro locali, tra cui questo bar. Scommettete pure che tra poco ne arriveranno degli altri. E se uscisse un editor potreste arredarvi le vostre salette personali.

(Sopra) Eccoci nel retro del locale.
(A destra) Stiamo per vedere un bel salto.

Avvicinatevi quanto volete, non troverete errori nelle luci o nelle texture.

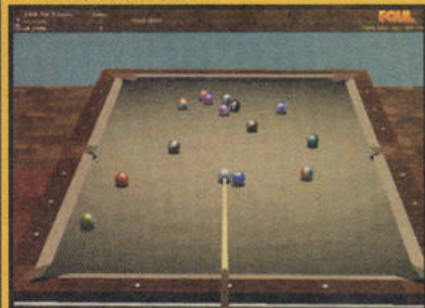
VIRTUAL POOL 2.0

Se pensavate che Virtual Pool fosse quanto di più vicino al gioco reale ci potesse essere, ecco per voi in arrivo una novità clamorosa...

DISPONIBILE PER: PC

16bpp o non 16bpp?

Selezionando il menu display potete scegliere di eliminare i vari effetti grafici disponibili. Chi ha un acceleratore grafico può tranquillamente selezionare tutto, ma i meno fortunati dovranno sacrificare il texture-mapping dei fondali e un po' di risoluzione per permettere alle palle di muoversi in modo fluido. L'estetica ne perde un po', ma il gioco no. I tradizionalisti adotteranno sicuramente la semplice e piatta grafica originale. Contenti loro...

Qui ci sono tutte le informazioni visive che possono servirvi. Giocate così e sarà come tornare a giocare con Virtual Pool, tranne che per il colpo col salto.

Ecco una versione meno spartana. Praticamente ogni PC degno di questo nome può visualizzare le texture e l'illuminazione in bassa risoluzione. Un PC più potente può far sembrare tutto molto reale.

Il numero due indica sicuramente che ci troviamo di fronte alla nuova versione del precedente capolavoro, mentre ancora ci stiamo interrogando sul significato del ".0". In effetti, non si tratta di una vera nuova versione, quanto piuttosto di un upgrade del precedente Virtual Pool. Più che un gioco, Virtual Pool è una simulazione nel senso stretto del termine: ciò che avviene nella realtà viene riprodotto sulla base di modelli fisici e matematici. Grazie all'estrema accuratezza dei programmatori, e viste le caratteristiche del pool (un gioco che, nella realtà, si basa fondamentalmente su complesse regole di geometria), il risultato ottenuto è impressionate: un realismo perfetto.

Il punto è che riproducendo un bel gioco in maniera ottimale si ottiene un gioco altrettanto bello, e questo sequel ha migliorato un prodotto già ottimo. Ci sono un sacco di miglioramenti "meccanici" del gioco, molti dei quali non devono essere stati facili da ottenere. Per esempio ora la palla ha una certa tendenza a lasciare il tavolo: colpendola con un angolo tra i 20° e i 50° la farete saltare. Fate rimbalzare la vostra palla contro un'altra e questa rimpallerà contro la vostra. I risultati sono prevedibili: palle dappertutto, ma quando vi sarete calmati noterete altri sottili miglioramenti del gioco. Occorre una buona conoscenza del pool reale per giocare bene, e molte delle caratteristiche innovative non sono molto evidenti per chi non è un appassionato di questo sport. In generale, comunque, potete più facilmente imbucare la vostra cue ball, ed è più difficile realizzare colpi impossibili, divertenti ma un po' inverosimili. I nuovi modelli tengono inoltre ben conto degli effetti di rotazione. Ci sono comunque anche novità comprensibili per i meno esperti di pool come la regolazione del tavolo di gioco. Potrete cioè armeggiare con un sacco di elementi per ricreare il tavolo del vostro bar (bruciature e macchie di birra escluse). Volete le buche piccolissime o grandi come un secchio? Volete modificare la velocità di scorrimento delle palle sul tappeto? In un attimo sarà fatto. Quello che salta all'occhio appena iniziate il gioco è poi la rinnovata grafica, ricca di effetti lussureggianti. Se il processore del PC ve lo permette potete usufruire delle fonti di luce artificiale e del texture mapping in una sfolgorante alta risoluzione. Anche su PC meno potenti sono selezionabili gli stessi effetti, in bassa risoluzione, mentre il tavolo e le palle saranno sempre rappresentati con resa fotografica. I nuovi filmati per insegnarvi a giocare, i ben 128 sfidanti e l'aggiunta di altri cinque tipi di gioco saranno in grado di tentare i possessori di Vitual Pool e farli passare al nuovo fratellino? Mi sembra di sentire la puzza di fumo del bar... Chi spacca?

Una squadrone di matematici e fisici ha passato davanti al monitor circa 9.000 ore di lavoro per creare Virtual Pool 2.0: un gioco superbo.

Tutta questione di polso!

Malgrado quello che dicono gli scienziati, il capolavoro in Virtual Pool non sono i dettagliati modelli matematici, anche se certo non guastano. No, quello che rende l'originale e il 2.0 veramente impressionanti è l'innovativo metodo di controllo col mouse. Basta trascinare il mouse avanti e indietro, come fosse la stecca, per dare la forza al colpo; fortunatamente non c'è traccia dei metodi di controllo in stile golf che hanno rovinato i giochi di biliardo per tempi immemori. Un colpo da maestri.

VIRTUAL POOL 2.0

VERSIONE RECENSITA	PC
GIOCATORI	1
DA	Interplay
PREZZO	89.000 lire
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Con tutte le luci sembra di essere in un vero pub. Qualità fotografica, anche di tavoli e ambienti. **87**	Effetti di buon livello, e la possibilità di ascoltare i vostri CD come musica di sottofondo. **80**	Solo un gioco di pool? Esatto, ma con 128 avversari e cinque nuovi giochi. **88**	Il gioco in rete e in due non stancano mai, e la difficoltà stimola anche il gioco in singolo. **90**	**89**

IL GIUDIZIO Un bel passo in avanti, con modelli più accurati e un'ottima grafica. L'originale è p erò già un ottimo gioco.

ACTUA SOCCER 2

A lungo preannunciata come il non plus ultra dei giochi di calcio, potrà la nuova generazione di Actua Soccer segnalarsi tra i migliori prodotti del 1998?

DISPONIBILE PER: PC, PlayStation

VERSIONE RECENSITA: PlayStation

Actua non può competere per realismo con giochi come ISS Pro o FIFA '98, ma ha un impareggiabile gameplay basato su fluidità delle azioni e semplicità dei controlli.

Un fallaccio che l'arbitro non ha punito. Siete voi a decidere la fiscalità del direttore di gara.

Gli scontri al vertice tra le squadre di serie A non sono niente di più che scaramucce tra bambini in confronto alla lotta per la supremazia delle simulazioni di calcio in atto sugli scaffali dei negozi di computer. Dimenticate le partite infuocate della Champions League e delle altre coppe europee. Scendono infatti in campo i giganti delle simulazioni calcistiche per PlayStation per regalarvi quelli che, secondo le aspettative, saranno i dominatori delle vendite di questa stagione. E tutti mirano al titolo di miglior gioco di calcio su PlayStation.

Mentre i giochi della ISS, della serie Adidas e della serie FIFA fanno parlare di sé già da un po', alla Gremlin hanno preferito sviluppare il sequel del loro campione di vendite tenendone a lungo nascoste le nuove caratteristiche. Finalmente il nuovo mostro ha spezzato le catene e sembra pronto a far fuori tutti gli avversari in un sol boccone, a meno che anche la Konami non abbia tenuto in serbo una sorpresina inaspettata... Gli sforzi maggiori la Gremlin li ha sostenuti nel tentativo di rendere

Se fosse fatto da un nostro giocatore non sarebbe fallo, ma siccome l'hanno commesso gli avversari...

Quale sarà l'esito dell'incontro?

(Sopra) Negli angoli le ragazze possono ammirare qualche bel polpaccio poligonale. (Sinistra) Ravanelli segna. Grande!

Con i replay avrete l'occasione di annoiarvi seguendo la traiettoria della palla che si infila all'incrocio dei pali una, due, tre, cento volte.

La squadra di Shearer

Oltre alla consulenza calcistica per la Gremlin, una parte del ruolo svolto da Shearer, considerato il miglior giocatore britannico in attività, è consistita nel creare una squadra ideale composta dai giocatori più famosi di sempre. Controllando questa squadra potrete affrontare ogni sfida.

Guardate quante stelle, dovrebbe essere davvero imbattibile!

Se pensate di saper selezionare una formazione meglio di Shearer, potete modificarla.

Pele: sembra che il tempo non passi...

Che furbacchione: gli fa il solletico per fargli sbagliare la rimessa.

La visuale dall'alto dell'azione alla Sensible Soccer è sempre la migliore.

Bel tiro, ma il portiere è già pronto. Attenti al rimpallo!

Supera anche il portiere! Se non segna è davvero un brocco!

Actua2 quanto più possibile vicino a un arcade. Controllare i giocatori risulta assai semplice e questo rende Actua2 più veloce sia di ISS Pro che di FIFA '98, anche se i rivali possiedono una varietà maggiore di colpi effettuabili. Così basteranno un paio di incontri al primo livello di difficoltà per giocarsela alla pari con formazioni del rango dell'Argentina. Ugualmente sarà più semplice raggiungere un'abilità tale da mettervi in grado di affrontare sin da subito gli entusiasmanti scontri del multi-player. Non c'è inoltre traccia nella telecronaca di quegli errori fastidiosi che spesso affliggono altre simulazioni: non sentirete esultare per un gol quando si tratta palesemente di calcio d'angolo e non sarete bombardati dalla stessa frase ripetuta fino alla

Quattro giocatori nella stessa squadra? È possibile, ma secondo noi comincerete a litigare dopo la prima azione.

Versione PC!

Avete un PC? Allora non perdetevi Actua Soccer 2: un simulatore di calcio magico. La trasposizione del gioco è perfetta, e lo sarà ancora di più se possedete un acceleratore grafico 3D o una scheda Power VR. Insieme al gioco troverete un editor con il quale potrete fare molto più che cambiare il colore dei capelli dei giocatori. Cosa potremmo dire di Actua 2 su PC? Ecco cosa potremmo dire:

"Un'animazione supertativa e un sistema di controllo superlativo rendono Actua Soccer 2 la migliore simulazione di calcio disponibile al momento (migliore anche di FIFA '97). Con la definizione grafica di un acceleratore grafico 3D il gioco assume un aspetto veramente superlativo. Aggiungete a questo dei commenti sempre esatti e una fluidità di gioco senza paragoni. Qualcosa di veramente favoloso.

La Germania è forse la squadra più forte, anche grazie a Klinsman che non ne sbaglia una. Realistico o no? Comunque la pensiate, sono avversari agguerritissimi.

Un tiro infuocato nel sette non lascia chance al portiere. Che tiro favoloso, volete lustrare quelle scarpette fatate?

Allenamenti...

Actua Soccer 2 vi permette di fare due chiacchiere con i vostri giocatori durante gli allenamenti. Oltre che a questo scopo, il training mode serve per provare punizioni e mettere a punto schemi vincenti. Tutto questo è più che la solita disposizione tattica dei giocatori in campo. Con la tattica giusta al momento opportuno imbambolerete i vostri avversari e darete al pubblico lezioni di gioco.

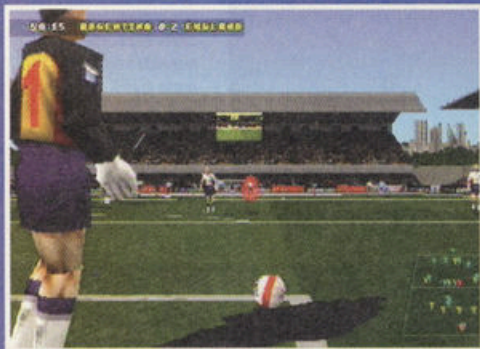
L'Inghilterra è una grande squadra, anche un po' più del solito...

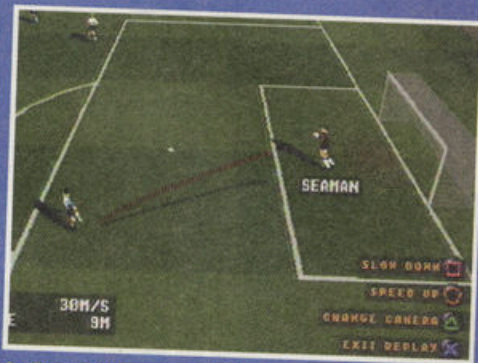
Aspettate un minuto. Non penserete che ci sia un arbitro tanto indulgente da permettervi queste scorrettezze, vero?

Quando si assiste a un volo come questo i casi sono due: o il giocatore si è beccato una mazzata stratosferica o sta simulando.

Ecco le divise nuove...

Se le maglie della squadra con cui giocate non vi piacciono o volete giocare per il Lanegrossi Vicenda allora entrate nell'editing mode. Cambiate il nome della Squadra, lo stile di gioco e i colori delle divise. Fate tutto questo ogni volta che lo desiderate. Non è che forse siete superstiziosi e cambiate sempre la divisa perché dovete affrontare un avversario che vi ha già sconfitto?

Se avete sempre desiderato vedere una squadra con maglia, pantaloncini, calze e scarpe tutti rigorosamente neri è giunto il momento di realizzare il vostro sogno.

Vedete quel puntino a chilometri di distanza? È un vostro compagno: se ce la fate potete passargli la palla.

L'attacco del Brasile non lascia scampo. Actua manca di quelle finezze e dello stile FIFA, ma è perfetto se cercate un gioco veloce e divertente.

Con l'after-touch sarete in grado di ingannare il portiere, a meno che non sia un vero fenomeno.

nausea.
L'unico difetto è che la telecronaca tende a volte ad analizzare dettagliatamente situazioni semplici, parlando un po' troppo.
Actua2 è basato sulle competizioni europee, e ci si deve concentrare su avversari del calibro della Germania e dell'Inghilterra. Ci sono una marea di campionati e coppe a cui partecipare oltre a un sacco di opzioni di ogni genere. Purtroppo il super scorrevole e ultra veloce gameplay presenta qualche difetto. All'inizio è maledettamente difficile abituarsi all'uso dei tackle.
Per qualsiasi tocco a un avversario che si trovi anche solo appena nelle vicinanze dell'area viene assegnato il rigore, e per di più è sin troppo semplice fiondarsi da una parte all'altra del campo dribblando tutti gli avversari e mettere a segno un gol tanto bello da far impazzire la curva.
In definitiva la giocabilità è di grande effetto, ma non rende Actua Soccer 2 realistico quanto gli avversari ISS Pro e FIFA '98. Selezionando la formazione del cuore riconoscerete i vostri idoli, e selezionando l'opzione che visualizza il nome di un giocatore sullo schermo potrete programmare delle mosse che permetteranno al vostro idolo di chiamare tutte le palle gol. La modalità multi-player di Actua Soccer 2 è avvincente quanto quella di altri giochi di genere completamente diverso come GoldenEye 007 e Quake. Le sue doti migliori sono velocità e giocabilità: cercate di aprirvi la strada nella Champion's League, e non vi mancheranno le emozioni. Se cercate il realismo forse rimarrete un po' delusi, ma se vi interessa un gioco vorticosamente veloce in grado di far competere per la supremazia fino a quattro giocatori contemporaneamente, allora questo è il top. Alla fine della giornata, dopo un bel numero di incontri, sarete entusiasti di questa superba simulazione calcistica.

Un consiglio: dribblare tutti gli avversari zigzagando come pazzi è molto meno rischioso che azzardare un passaggio affrettato.

Un tuffo di testa tra i corazzieri della difesa tedesca? Questo sì che è coraggio.

Questa squadra dovrebbe fare un pupazzo di neve e a piazzarlo in porta. Magari parerebbe...

Rigore! È semplicissimo segnare un rigore visto che al portiere viene dato troppo poco tempo per reagire.

Una fucilata sopra la testa del portiere. Un tiro che sanno fare in pochi...

ACTUA SOCCER 2	
VERSIONE RECENSITA	PlayStation
GIOCATORI	da 1 a 4
DA	Gremlin Interactive
PREZZO	95.000 lire
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Giocatori resi con grafica poligonale assolutamente realistica. Si presenta splendidamente. 90	Un commento che si eleva parecchio dallo standard dei concorrenti. 91	Non è complesso né perfettamente realistico, ma è veloce e molto, molto divertente. 89	Se proprio le miriadi di campionati e coppe vi stancassero c'è sempre il multi-player. 88	88

IL GIUDIZIO Un sequel eccezionale che darà a ISS e a FIFA del filo da torcere.

La rana muore quando viene in contatto con l'acqua. Curioso...

Ora deve trovare un percorso per raggiungere il suo verde compagno.

Frogger deve stare attento a dove mette le zampe...

Riuscirà questo ranoso classico dei coin-op anni '80 a saltare nel presente?

FROGGER

Le cose erano molto più semplici una volta. Potevi capire una persona da come si vestiva, sapevi sempre chi era la rock star del momento e nelle sale giochi dovevi far attraversare delle strade a delle rane in modo da non farle travolgere da una corrente tuonante di auto in transito.

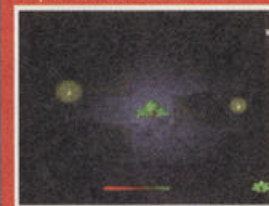
E ora, con grande gioia nostra e dolore per le nostre dita, Frogger è tornato! Questa volta però, ha portato alcuni poligoni con sé per una azione completamente tridimensionale piena di rane. Ci sono 40 livelli di azione qui, che includono uno scenario nostalgico che vede il nostro eroe superare ancora una volta strade trafficate (ma questa volta popolate da automobili, camion e bulldozer tridimensionali).

Nonostante i differenti temi, tutti gli schemi richiedono un preciso tempismo e un controllo accurato del pad. Con tre sole vite in totale (e una persa ogni volta che un colpetto al pulsante direzionale fa saltare il viscido eroe nella direzione sbagliata) non avete molto margine per l'errore. Ciò non è né facile né molto divertente. La maggior parte dei livelli impegna Frogger nel tentativo di salvare alcuni piccoli compagni che sono dispersi per il livello con un feroce limite di tempo. Il tasso di frustrazione è molto alto e nonostante il fatto che i livelli siano tutti diversi, l'azione è la stessa dappertutto e perde presto di interesse. Frogger era divertente nei primi anni '80 perché la gente si aspettava alti livelli di frustrazione con i propri giochi: ci si sentiva una specie di eroe quando si riusciva davvero a finire uno schema. In questi giorni vogliamo di più dai nostri giochi: in questi giorni la sfida dovrebbe essere rappresentata da una struttura intelligente, non da trucchi da poco. Anche la modalità per due giocatori è poco stimolante, consistendo semplicemente in una gara di velocità nel raccogliere le proprie compagne rane.

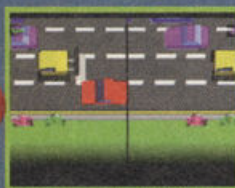
DISPONIBILE PER: PC, PlayStation (VERSIONE RECENSITA)

Usa la lingua

Frogger ha una nuova lingua appiccicosa! Mentre vi muovete per i livelli potete ingoiare dei succulenti bocconcini dalle fattezze di insetto per guadagnare dei punti extra. C'è anche un livello in cui c'è molto buio, ma se Frogger mangia un po' di lucciole tutto diventa più chiaro.

Frogger ha detto alla sua ragazza che respira anche dalle orecchie...

Il buio fa paura e Frogger cattura una bella lucciola.

All'improvviso è tutto più chiaro. Non provateci anche voi: non funziona!

Un esempio di ex-Frogger. Meglio cominciare da capo.

Froggeriamo insieme! I brividi e gli schiacciamenti si sprecano.

Saltate per sfuggire alle api, raccogliendo anche il bonus 1-up. Comodo.

FROGGER	
VERSIONE RECENSITA	PlayStation
GIOCATORI	1 o 2
DA	Hasbro
PREZZO	99.000 lire
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Grande, grossa, tridimensionale e poco altro. Ha qualche effetto carino ma è poco entusiasmante. 62	Una volta che hai sentito una rana gracidare, le hai sentite tutte. 29	Salta di qui e poi salta di là. Poi salta di nuovo. Ora, infine, puoi saltare! Che barba! 41	Ci sono molti livelli e ci vorranno dei secoli a finirli. Se vorrete farlo... 60	51

IL GIUDIZIO Solo per i nostalgici degli anni ottanta e gli appassionati di rane più convinti.

recensione

L'opinione di GM sui titoli più caldi del mese

FIFA ROADTOWORLDCUP'98

DISPONIBILE PER

VERSIONE RECENSITA

La serie di giochi FIFA negli ultimi anni non è stata all'altezza del nome che porta. Sembra però che l'EA abbia scelto l'occasione giusta per fornirci un bel gioco.

Finalmente, dopo tre anni di assenza, FIFA ritorna prepotentemente in Serie A....

Negli ultimi anni la serie di giochi FIFA di calcio è stata le Spice Girls dei videogame. Ogni nuova versione, puntualmente uscita ogni anno, vendeva un numero spropositato di copie, pur essendo sempre di qualità non eccelsa, ma tutti affermavano di non amare il gioco (e allora, chi continuava a comprarlo?). A partire dal primo gioco uscito nel 1994, la qualità dei titoli è andata via via scemando (concludendo il tutto con uno dei peggiori videogiochi di calcio mai usciti: FIFA '97). Ora, però, FIFA: Road To World Cup '98 è qui a mostrarci di aver imparato la lezione per bene: è, infatti, più grande e migliore che mai.

L'Electronic Arts, dopo tutti i commenti negativi ricevuti per gli ultimi due giochi, ha reimpostato l'intera struttura del gioco e, finalmente, ci ha fatto vedere qualcosa di positivo. In effetti, i programmatori hanno concentrato maggiormente i loro sforzi sulla giocabilità, e si vede!

FIFA: Road To World Cup '98 non è così veloce e fluido come Actua Soccer 2, ma non lasciatevi ingannare da questo aspetto: non si giudica tutto solo in base alla velocità. Innanzitutto, i giocatori possono compiere le tipiche mosse d'attacco, come tiro, passaggio corto e lungo e pallonetto, e ora, grazie a dei doppi colpetti ai pulsanti del joypad, sarà possibile anche accedere a una vasta gamma di nuovi movimenti che renderanno questo titolo il gioco di calcio più realistico sul mercato. Non passerà tanto tempo prima che colpi di testa, tiri al volo, rovesciate e tanti altri colpi alla Pele diventino una costante e regolare presenza nel gioco. Per ciò che concerne la difesa, i tackle scivolati sono veloci, immediati e pericolosi, per cui state attenti a non farvi vedere, altrimenti

Gli stadi sono veramente stupendi in FIFA '98. Ma non guardateli troppo, c'è una partita da vincere!

Grande controllo dei giocatori, però vi converrà passarla quella palla, altrimenti verrete malamente controllati.

Com'è lecito aspettarsi, i replay possono essere visti da qualsiasi angolazione possibile.

Alcune telecamere inquadreranno i vostri giocatori alle prese con i colpi più strani.

Quella veloce ala sta per essere fermata con una bella entrata.

Non ci saranno delle stupide mascotte su cui i tifosi potranno scatenarsi, per cui tutta l'attenzione sarà incentrata sui giocatori.

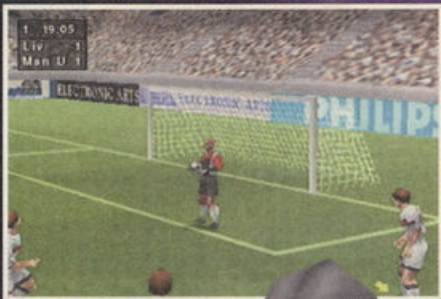
Createvi la vostra squadra!

Potrete cambiare i nomi di tutti i giocatori, in modo che voi e i vostri amici possiate militare in grosse squadre. Potrete alterarne il viso (devono essere andati a dormire tardi la sera prima, se ora hanno quella faccia...) in modo che i giocatori abbiano l'aspetto che desiderate. Con un po' di pratica presto potrete giocare nella vostra squadra ideale!

Potrete naturalmente alterare qualsiasi nazionale. Ci mettiamo al posto di Hoddle, l'allenatore di quella inglese?

Vi siete mai domandati come sarebbe sembrato l'ex giocatore della Lazio con la barba? FIFA la pensa così...

Che ne dite di portare qualche straniero nella rosa dei giocatori?

Cercate di creare una squadra bilanciata in ogni reparto.

incorrerete nelle ire dell'arbitro, o in quelle del pubblico se l'"uomo in nero" non interverrà. La scivolata, evidente problema di Actua Soccer 2, è stata riprodotta in maniera assolutamente perfetta. Scivolare è pericoloso ma produce un risultato, mentre i contrasti standard sono più sicuri e potranno rivelarsi sempre utili. La possibilità di selezionare il giocatore, inoltre, vi aiuterà tantissimo, dato che potrete controllare quello più utile ai fini dell'azione in corso. L'Electronic Arts è certamente riuscita a riprodurre il tipico feeling del calcio, in un modo mai più visto dopo l'arrivo di International Superstar Soccer Pro su PlayStation. Se i giocatori non saranno perfettamente riconoscibili così come accadeva in Actua Soccer 2, non preoccupatevi, dato che FIFA '98 si rifarà sul campo, ed è proprio questo ciò che conta. Inoltre, se la perfetta riproduzione della fase di qualificazione (con successivi mondiali) non è abbastanza per voi, potrete sempre scegliere uno dei tanti campionati e tornei, in modo da mantenere alto il vostro interesse fino a quando non arriveranno i Mondiali veri e propri: in quel periodo non avremo di che preoccuparci, dato che saremo inondati di update e seguiti vari. Gli editor dei giocatori e delle squadre

Come è stato creato?

Motion-capture. Sentendo pronunciare questa parola, viene alla mente una lunga e complicata procedura computerizzata, non è vero? Abbiamo scattato qualche foto negli uffici dei programmatori di FIFA e ci siamo accorti che il motion-capture è meno complicato di quanto pensassimo. Non dovrete fare altro che chiamare un giocatore famoso, riempirlo di colla, attaccargli addosso un mare di palline da ping pong, per poi farlo esibire in una serie di movimenti, dai più spettacolari a quelli ordinari, su di un soffice e largo tappeto. Fate un po' di foto, premete un po' di tasti et voilà: i vostri giocatori si muoveranno come i veri campioni.

Questo Ginola non ci sembra tanto male per realizzare un buon motion capture.

Provate a effettuare questo movimento mentre state passeggiando per la strada. Tutti rideranno di voi...

Non sembra un albero di Natale?

Siete dentro l'area. Purtroppo non c'è nessun tasto che vi permetta di tuffarvi, per cui dovrete sperare nei falli del difensore per ottenere un calcio di rigore.

Potrete anche scegliere lo stadio fra una rosa dei più belli del mondo, con una meravigliosa e diversa introduzione in full motion video per ognuno di essi.

Il portiere ha provato a opporsi, ma non ha potuto evitare che questa bordata si insaccasse in rete.

Desiderate tante opzioni? Le avrete! Non ci sono soltanto le fasi di qualificazione, ma potrete poi giocare i vari gironi e la fase finale a eliminazione dei mondiali.

Faccia a faccia con il portiere. Se proverete ad aggirarlo bloccherà il pallone, per cui tirate in fretta!

Un doppio colpetto al pulsante di tiro e il vostro giocatore si esibirà in un elegante tiro-cross dal limite dell'area.

Potrete usare il replay per mostrare ripetutamente agli amici le vostre prodezze balistiche.

Il cameraman rischierà di essere preso a botte se si avvicinerà ulteriormente a questo tizio.

Road to Nintendo 64

FIFA 64: un nome che spaventerebbe anche i giocatori più coraggiosi. FIFA '98: un nome che aiuterà a ristabilire la fiducia dei giocatori in un nome un tempo amato. Alcuni difetti tipici della serie FIFA sono sempre presenti: la palla attaccata ai piedi, pochi frame di animazione e dei giocatori un po' scattosi. Però ora è possibile esibirsi in passaggi, costruendo gioco e segnando gol spettacolari. Nessun precedente FIFA ce lo aveva mai permesso. Probabilmente l'Electronic Arts deve avere imparato qualcosa da International Superstar Soccer 64, e, pur essendo ancora abbastanza lontana dal successo targato Konami, sembra promettere bene per i prossimi anni.

FIFA 64 non era valido. Road To World Cup invece lo è.

Sotto: Il tuffo spettacolare del portiere non può evitare questo gol.

Il difensore dovrà stare molto attento. Una mossa sbagliata e l'arbitro concederà il rigore.

Tutti attorno all'attaccante tedesco, che, in ogni caso, riuscirà a produrre un tiro a effetto e a depositare il pallone in rete.

Meglio di Maldini...

Volete creare una squadra veramente perfetta e pensate di essere in grado di farlo? In questo caso provate le opzioni di controllo del gioco presenti in FIFA: Road To World Cup '98. Potete scegliere i giocatori più in forma, scartare quelli che non vi piacciono, e selezionare quelli a cui affidare i calci d'angolo e i calci di rigore. Buona fortuna!

sono sensazionali. Potrete trasferire i giocatori da una squadra all'altra, in modo da costruire la vostra compagine ideale. Potrete anche cambiare il nome e l'aspetto di un giocatore, così potrete vedere VOI STESSI giocare in nazionale e magari insaccare in rete dopo aver ricevuto un assist da Roberto Baggio. Provate a sperimentare con le varie opzioni di modifica e, dopo un po' di tempo, vi ritroverete a giocare con una squadra composta dai vostri amici. L'unico problema sarà scegliere chi di loro sostituirà Maldini... Questa sezione del gioco si va, poi, a complementare con quella in cui potrete decidere la strategia della vostra squadra, scegliendo se spostare la posizione dei giocatori nel campo, cambiare la formazione, il colore delle maglie e dare ordini ai singoli giocatori. Tutto questo rende l'ultima produzione sportiva dell'Electronic Arts un indubbio capolavoro. Solo International Superstar Soccer Pro può avvicinarsi a questo splendore e, ammettiamolo, sta iniziando a mostrare la sua età. C'è altro che merita di essere menzionato in FIFA: Road To World Cup '98: a commentare le vostre azioni ci saranno Giacomo Bulgarelli e Massimo Caputi, anche se con una telecronaca spesso fuori luogo ("calcio di rigore!", e la palla è a centrocampo...) e poco spontanea. Questo è il tipico gioco dove, partendo dal centrocampo, riuscirete a costruire un'azione e, attraverso una ragnatela di passaggi, farete girare la palla fino a farla arrivare a un giocatore vicino al povero portiere. Tutto ciò al contrario di quanto accadeva in Actua Soccer 2, che si basava maggiormente su un gioco pesante in cui bisognava sfondare la difesa con la forza più che con l'intelligenza. Se prediligete classe, finezza, una dose spropositata di mosse e tanta bella grafica, scegliete pure FIFA '98: se invece preferite un approccio più arcade, pur con la stessa ottima grafica, optate per Actua Soccer 2. Nel mio caso, ai tempi supplementari l'ha spuntata FIFA: Road To World Cup '98.

Non abbiamo troppo gradito questo gol dell'Inghilterra. Sarà meglio stare più attenti per i mondiali di Francia '98.

Dite addio alla violenza negli stadi: qui i tifosi virtuali sono molto corretti!

Scegliete un campionato e potrete giocare sia con squadre di club che con nazionali.

Uno bello stadio: ognuno sarà presentato da un filmato dedicato alla città che lo ospita.

FIFA ROAD TO WORLD CUP '98	
VERSIONE RECENSITA	PlayStation
GIOCATORI	da 1 a 4
DA	Electronic Arts
PREZZO	74.000 lire
USCITA	Ora

GRAFICA — Spettacolari poligoni tridimensionali e stadi meravigliosi. Molto vicina alla realtà. **91**

SONORO — La telecronaca è scarsa e spesso imprecisa. Effetti sonori stupendi. **87**

GIOCABILITÀ — Molto curata: è facile realizzare tutti i colpi a disposizione. Più realistica di tanti altri **91**

LONGEVITÀ — Molti tornei e campionati da affrontare. Le opzioni di personalizzazione danno a questo titolo gran longevità. **90**

GLOBALE 91

IL GIUDIZIO Il miglior FIFA finora. È necesaria però qualche modifica per la fase finale della Coppa del Mondo.

LA GUIDA DI GAMES MASTER presenta...

LA MIGLIORE, PIÙ GRANDE E COMPLETA GUIDA AI VIDEOGIOCHI!

I GRANDI SONDAGGI

È arrivato il momento di dirci la vostra sui videogiochi! Partecipate ai grandi sondaggi di Games Master fotocopiando o ritagliando il tagliando qui sotto: non mancate!

SE FOSSI SU UN'ISOLA DESERTA...

Immaginatevi su un'isola deserta per lungo, lungo tempo. Niente amici, giornate infinite, splendidi paesaggi... Bene, se doveste andare su questa isola deserta, quali sarebbero i cinque giochi che portereste con voi? Da Pac-man a Tekken 3, diteci quali sono i cinque giochi a cui non rinuncereste mai e, naturalmente, per quale sistema (PC, PSX, N64, ecc.). Vi aspettiamo!

Mi chiamo ____________________

e i 5 giochi che porterei su un'isola deserta sono:

1. ____________________
2. ____________________
3. ____________________
4. ____________________
5. ____________________

Spedite a: Games Master c/o Kid, c.so Lodi 59, 20139, Milano

Padroneggiate le mosse speciali e vedrete spesso questa schermata.

Ma che razza di terreno è questo? Ha forse nevicato?

La telecamera virtuale in piena attività. Gironzola in maniera piacevole.

La freccia sotto i vostri piedi indica la vostra direzione. È comodo?

Rigore! Dovete premere solamente un pulsante.

La scritta indica che un'altra difficile sfida sta per iniziare.

ADIDAS POWERSOCCER2

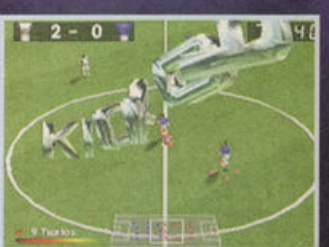
DISPONIBILE PER: PC, PlayStation (VERSIONE RECENSITA)

Con il suo ultimo titolo, la serie FIFA si è superata, Actua 2 non scherza e Konami sta lavorando a ISS '98. Power Soccer 2 manterrà il passo?

Comprensibilmente nervosa riguardo le finanze dopo l'incubo di F1'97, Psygnosis ha solo confermato che il rinnovato marchio dell'Adidas è al suo posto.

Il portiere annaspa e l'attaccante recupera la palla, esibendo un tiro dalla distanza totalmente gratuito e spettacolare.

Così FIFA si è rivelata essere un vero gigante che dorme. Actua Soccer 2 ricrea costantemente squadre di qualità e rende ogni edizione migliore della precedente. E ISS Pro? Mantiene ancora una buona reputazione ma vive di glorie passate.

Tra tante glorie riuscirà Power Soccer 2 a mantenersi all'altezza della situazione o sarà solo un coraggioso tentativo con poche speranze di successo? A prima vista sembrerebbe di più il secondo caso. Basta una occhiata veloce per accorgersi della strana e insoddisfacente scelta delle squadre. Ce ne sono un sacco, ma alcuni fan del calcio potranno avere dei problemi, soprattutto se sono interessati al panorama internazionale nella sua completezza. Infatti, è facile restare delusi. Potete scegliere tra 56 paesi differenti: 'più che sufficienti', direte voi, ma solamente 5 su 56 possono schierare le squadre dei rispettivi campionati nazionali. Sì, Italia, Inghilterra, Germania, Francia e Spagna se lo possono permettere, e in questo modo è possibile schierare il Brasile contro il Napoli (anche se il Napoli quest'anno non è una buona scelta!). Sfortunatamente, il resto del mondo può essere rappresentato solamente dalle squadre nazionali. Una delle qualità di FIFA e Actua è l'opzione per mettere in campo squadre sconosciute una contro l'altra e perfino

Turbo!

Lo Speed burst vale almeno uno o due goal a partita, e dovrebbe essere usato così...

Dovete portare la palla in mezzo al campo, e girarvi verso la porta. Poi ignorate semplicemente gli altri giocatori e premete i pulsanti ⊗ e ●.

Superate la difesa ed entrate nell'area di rigore. Ora dovete solo battere il portiere.

Premete ● per posizionare la palla e premete △ e ● per un tiro predator e scaraventate il portiere nella sua area di porta. Però!

Premete △ e ● per produrre il mega tiro e il peggio che vi possa capitare è un calcio d'angolo. Spesso otterrete un goal. Fico!

Portate la palla nell'area di rigore e premete i tasti che usate per il Mega tiro. Scegliete il momento giusto e otterrete questa devastante pallonata.

Per i puristi del calcio, è possibile realizzare un vero tocco di finezza con il tacco nell'area di rigore. Premete △ e ● per questa deliziosa mossa.

Vedrete spesso questa schermata. A Power Soccer 2 si gioca sporco.

La obsoleta vista isometrica è accettabile, se non buona...

...ma almeno è comprensibile, a differenza di quella dall'alto.

Sembra vero da qui, non vi pare?

Oh cielo, un'entrata spacca-gambe di troppo e nel posto sbagliato.

Portiere

La vostra ultima chance, il gigante, roccia impassibile della vostra squadra oppure un incompetente che si sottrae al vostro controllo? Dategli un'occhiata!

Un calcio d'angolo arriva dall'area di rigore. Nessun problema per il vostro amico della CPU. Dopo tutto, lui può vedere la palla a grandi distanze e questa non è molto potente. Sta tutto nel mettere il proprio corpo dietro la palla e... oh, l'ha passata a un attaccante avversario.

Un colpo dall'angolo. È vero, c'è un pizzico di cattiveria in questo colpo ma il nostro portiere è dietro la palla, l'ha presa, ce l'ha fatta... oh, è inciampato sui suoi piedi ed è entrato nella sua stessa porta.

Il tempo avverso non sembra influire minimamente sul gioco.

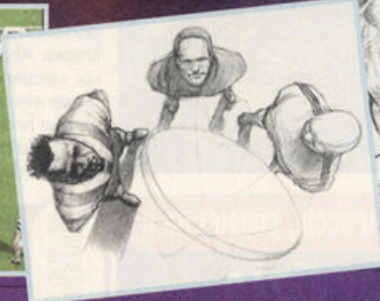
C'è nessuno? È strano avere tanto spazio per giocare.

Come potete vedere, i giocatori sono ottimi.

MEGATRUCCO

SPEED UP

Se vi trovate nella metà campo avversaria affidatevi semplicemente allo Speed Boost e andate a segnare! Questo però non rende il gioco equilibrato. Ma insomma, in guerra, in amore e nel calcio tutto è lecito!

la possibilità di scambiare Ronaldo con l'attaccante della Dynamo Kiev Andrei Schevenko e vedere come se la cavano. Al contrario, in Power Soccer 2 non si può nemmeno far scontrare Hearts contro Rangers, oppure schierare Anderlecht e Grasshoppers in Coppa UEFA. In realtà, esiste una Top 20 aggiuntiva che supplisce ad alcune lacune (incluso Rangers) ma non è quella gran cosa, si poteva fare sicuramente meglio. Tatticamente il gioco è alquanto ingenuo. Le formazioni sono corrette, ma oggi i giocatori pretendono molto di più, ed è qui che ISS Pro primeggia. Dove Konami ha fornito una vasta gamma di strategie in tempo reale, EA vi permette di scambiare singoli giocatori all'interno del vostro sistema e Psygnosis è in grado di offrirci, beh... niente. La maggior parte dei giochi calcistici che si rispettino avvertono costantemente l'esigenza di migliorarsi in questo campo, ma Power Soccer 2 evidentemente non considera i benefici a lungo termine che derivano da lasciare al giocatore una notevole libertà tattica. Grosso errore, ma andiamo avanti, ci deve pur essere qualche cosa che lo riscatti. Dopo tutto, Actua 2 non considera la strategia e il realismo le cose più importanti, eppure ha ottenuto il rispettabile punteggio di 88% su questo stesso numero. Psygnosis, come in precedenza, ci offre l'azione veloce e furiosa di un gioco irruento, che sembra considerare le sottigliezze tattiche una sciocchezza per passare il tempo, per quelli che non hanno di meglio da fare o che non hanno amici con cui giocare. Non è certo un gioco per codardi: il lato più interessante del calcio qui è quello "fisico". I contrasti fra i giocatori, per esempio, sono di grande effetto, pur mantenendosi moderati e imparziali e non eccessivamente utilizzati dai difensori. D'altro canto, questo gioco può risultare molto severo. Ma se la parte più divertente è lo scontro fisico, lasciatecelo avere! Sfortunatamente, se non scegliete come impostazione per l'arbitro 'cieco', questi si arrabbia spesso e volentieri come un piccolo dittatore. Questo problema è davvero frustrante, e quando pensate di averla fatta franca con qualche bravata, eccovi pescati e interrotti, con il risultato di avere un gioco "a singhiozzi". Se è il contrasto violento che cercate, comunque, questo è il vostro gioco. Ma se siete più interessati nel gioco del calcio, forse è meglio che valutiate bene la vostra scelta. Continuando sullo stesso tono "tutto azione", gli 'special' che caratterizzavano il gioco precedente vengono ripresentati. Gli scatti sono devastanti, e il Predator shot ritorna con grande forza. Ora, noi non abbiamo nulla contro le esagerazioni da sala giochi, ma perché inserirle in un gioco generalmente lento? Il confronto tra le azioni normali e gli special risulta infatti assai poco stimolante. I portieri, infine, sono dei folli incompetenti: sbagliano un po' troppo spesso e quella brutta abitudine di tentennare sulla linea li rende impopolari. Nel complesso la grafica è buona, è migliorata rispetto all'edizione precedente, ma l'uscire in un periodo in cui le altre case stanno producendo i migliori giochi di calcio della storia non ha certo favorito questo gioco.

(In basso, a sinistra) La fatidica monetina. (Sinistra) Uno scontro impari?

ADIDAS POWER SOCCER 2

VERSIONE RECENSITA	PlayStation
GIOCATORI	da 1 a 4
DA	PSYGNOSIS
PREZZO	108.000 lire
USCITA	Ora

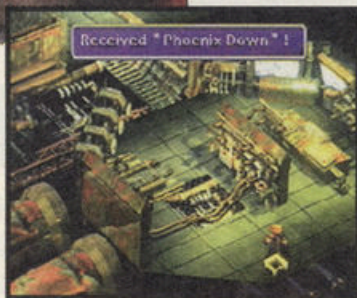
GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Ritoccato e piuttosto curato, adidas 2 è comunque molto indietro rispetto FIFA '98 e Actua 2. 79	Commenti assolutamente inadeguati del più tetro Brian Moore. 50	Manca dei requisiti richiesti dall'attuale mercato. I giocatori sono lenti. 70	Beh, è un gioco di calcio, e il multi-player offre sempre qualcosa in più. 80	75

IL GIUDIZIO Purtroppo, adidas Power Soccer2 è tuttora molto, molto indietro rispetto ISS Pro, FIFA: RTWC '98 e Actua 2.

Final Fantasy 7

Midgar e personaggi segreti

PARTE 1

Non c'è dubbio, Final Fantasy 7 è il gioco di ruolo più grande e spettacolare mai visto su PlayStation. Ma il segreto per spremere al meglio il gioco e per conquistarne le sue numerose finezze e i suoi più intimi segreti non è certamente il seguire alla lettera una soluzione completa, come invece vorrebbero farvi credere altre riviste. Non trarreste nemmeno la metà del divertimento dal gioco puntando direttamente e velocemente verso la fine; così questa guida sarà ricchissima di consigli e dritte incredibilmente utili, e solo dove necessario vi condurrà per mano attraverso le sezioni segrete più ostiche che magari saltereste se non ci prestaste la dovuta attenzione. Credeteci, è meglio in questo modo.

Midgar

L'avventura di Final Fantasy comincia nella città altamente tecnologica di Midgar. Non c'è nulla nella prima missione che vi darà particolari problemi, e la storia è molto lineare. Abbiate semplicemente cura di voi, cercate dappertutto e tentate di conservare alcune pozioni per i boss: almeno finché non raccogliete la Materia "All" nella beginners hall del quartier generale dell'Avalanche e la combinate

non dimenticate di visitare la
zonaconsole p88

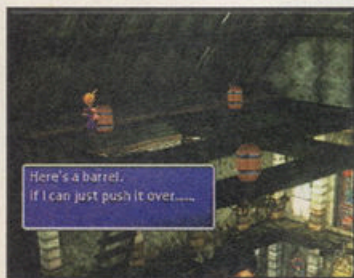
per i trucchi, consultate il

Cose da ricordare!

1. ***Combattere non è un'opzione, è una necessità. Dovrete usare il sistema di fuga (R1+L1) solo quando sarete attaccati alle spalle: girerà il vostro party verso il nemico. Se scapperete sempre, rimarrete prima o poi bloccati quando incontrerete un combattimento dal quale non potrete sfuggire, come per esempio i boss. È quasi sempre possibile salvare nei punti in cui si è vicini a una battaglia importante. Se i vostri personaggi non reggono il confronto, non potrete fare altro che girare e farvi un po' di livelli.***

2. ***Cambiate ogni tanto i componenti del vostro party. Difatti non solo certi eventi accadono solo quando un certo personaggio è***

con la Materia "Restore" (guardate la sezione relativa).

Il salvataggio di Aeris

Non appena incontrerete per la prima volta la venditrice di fiori Aeris, verrete attaccati dalle guardie della ShinRa (sono loro i cattivi, membri di una enorme compagnia che sta risucchiando le energie del pianeta). Per fare in modo che Aeris non li combatta tutta da sola, Cloud può usare dei barili per tenerli lontani. Quando vi verrà rivolta la parola, rispondete "Hold on a minute" e posizionate i barili nell'ordine contrassegnato.

THE WALL MARKET

Sarto

Farmacia

Hotel (Distributore automatico)

Negozio di Materia

Don Corneo

Ristorante

All'Honey Bee Inn

Negozio di armi

Bar

Palestra

The Wall Market

Qui Cloud si dovrà vestire da donna per ottenere un appuntamento con Don Corneo, che tiene prigioniera Tifa nella sua abitazione. È possibile entrarvi e proseguire nel gioco facendogli solo indossare un vestito e una parrucca. Ma in questa versione non è abbastanza attraente per essere prescelto come "sposa" di Don Corneo: ecco come far diventare Cloud uno schianto.

1. Prima di tutto vi serve un vestito. Cominciate col parlare con la figlia del

sarto, che vi dirà che potrete trovare il sarto nel bar locale. Scegliete un vestito che sia "soft" e che "shimmers" e quindi ritornate al negozio di vestiti. Questo vi fornirà un vestito di Satin invece che uno di cotone.

2. Quindi vi serve una parrucca, che potrete trovare tra tutti i posti immaginabili proprio nella palestra. Dovrete battere Big Bro' alle "flessioni" per ottenere la

migliore, quindi fate un po' di pratica prima. Vincete, e otterrete la parrucca bionda. Pareggiate o perdete la gara e otterrete comunque dai suoi pantaloncini (urg!) rispettivamente o una parrucca tinta o una parrucca. Ricordate, più sarete attraenti e meglio sarà!

3. Tocca al profumo ora, e l'improbabile luogo dove trovarlo è la toilette del bar con il tizio di fuori che cerca di entrare. All'interno c'è una fanciulla che non si sente propriamente bene. Le serve una medicina, che potrete acquistare solo con un "Pharmacy Coupon". Per ottenere il coupon dovrete comprare un pasto al mercato (ogni piatto sul menu andrà bene) e quindi portarlo dal farmacista. Scegliete il "Digestive" e portatelo alla ragazza malata, che vi ricompenserà con una "Sexy Cologne". Scegliendo il "Deodorant" otterrete una "Flower Cologne", e con il "Disinfectant" una semplice "Cologne".

4. Per ottenere la prossima parte del costume di Cloud, visitate il negozio che vende Materia: il negoziante vi chiederà un favore. Passate una notte all'Inn e comprate qualcosa dal distributore automatico ed egli vi ricompenserà. Assicuratevi di avere abbastanza Gil (almeno 210) e pernottate nell'albergo. Cloud si alzerà durante la notte e andrà al distributore. Acquistate l'oggetto più costoso (200 Gil) e ritornate al negozio di Materia la mattina seguente. Otterrete una "Diamond Tiara" per il vostro disturbo. L'oggetto da 100 Gil vi farà guadagnare una "Ruby Tiara" e quello da 50 una "Glass Tiara".

5. Per completare "Cloudetta" dovrete visitare l'Honey Bee Inn, in fondo a destra del mercato. Potrete ottenere una "member card" dal grassone davanti all'hotel. Una volta dentro vi verrà chiesto di scegliere una stanza. La stanza &$#% vi farà ottenere della "Lingerie", mentre la Group Room vi procurera dei "Bikini Briefs". Entrambi i tipi di biancheria sono piuttosto

presente, ma ognuno ha determinati attributi che possono tornare utili ogni tanto. È molto facile cadere nella seducente trappola del "costruirsi il team preferito" e usare sempre gli stessi tre, ma è molto più remunerativo far avanzare regolarmente i livelli di tutti.

3. Parlate con tutti, dappertutto. È probabile che un personaggio vi dica qualcosa di diverso la seconda o la terza volta che ci parlate. Quindi continuate a investigare e a parlare!

4. Inoltre, come è logico, cercate dappertutto. Molte delle potenti Materia Summon e dei Limit Break (un attacco speciale al quale accedono i personaggi quando la loro barra di Limit Break si riempie in battaglia) possono essere trovati in posti nascosti e fuori mano, quindi il cercare accuratamente dà i suoi frutti.

5. Se avete difficoltà nel localizzare un'uscita da un determinato quadro non dimenticate di premere il tasto select, che vi evidenzierà ogni uscita, entrata ed eventuale scala. Dovreste veramente considerarvi fortunati: la versione giapponese non aveva questa possibilità. E ricordate che dovrete premere il cerchio per confermare che volete utilizzare una scala.

eccentrici. Prima di andarvene potrete anche farvi truccare visitando la stanza del trucco delle "bee-girls".

6. Ritornate dal sarto e la trasformazione di Cloud sarà completa. Ora ciò che vi resta da fare è dirigervi verso la magione di Don Corneo ancheggiando in maniera sexy.

Il quartier generale della ShinRa

L'assalto al quartier generale della ShinRa terminerà il vostro soggiorno a Midgar (almeno momentaneamente) e il tutto è abbastanza lineare, ma se volete sfruttare al massimo il vostro tempo nel complesso, ecco qualche consiglio per aiutarvi negli enigmi più complessi.

1. Anche se dovrete affrontare molte più battaglie entrando dalla porta principale, è sicuramente molto più divertente che andare su, su, e ancora più su per le scale... potreste anche visitare il negozio al secondo piano e guardare la bella pubblicità della macchina della ShinRa alla TV.

2. Per trovare la password che vuole Mayor Domino al piano 62, dovrete esaminare ognuna della quattro librerie su quel piano (una per ogni lettera della password). Leggete i cartelli accanto a ogni porta per trovare il tema di ogni libreria e quindi trovate l'elemento strano che non appartiene a quel soggetto. Per esempio, nella libreria dello Space Development potreste trovare un testo sullo sviluppo di armi: è quello il testo incriminato. Il documento comincia con un numero: guardate a che lettera del titolo del documento corrisponde quel numero e avrete una lettera della password. Quando avrete tutte e quattro le lettere componete con esse una parola riconoscibile, es. MAKO, che è il nome dell'energia del pianeta. Ci sono un gran numero di password nel gioco, quindi non pensate che ci sia una sola soluzione che vi aiuterà in questa sezione.

Mi scusi, ma lei chi diavolo è?

Se siete già abbastanza avanti nel gioco, è giunto il momento di pensare anche a un paio di missioni interessanti. Ci sono un paio di personaggi nascosti in Final Fantasy 7, e nonostante nessuno dei due sia essenziale per finire il gioco, se non li prenderete vi perderete delle parti simpatiche del programma. Entrambi possono essere presi abbastanza presto (fin dal primo disco) ma la buona notizia è che li potrete prendere in ogni momento della storia, purché disponiate della mappa del mondo.

Yuffie Kisaragi

Probabilmente incontrerete Yuffie in una piccola foresta tra il parco di divertimenti Gold Saucer e il Cosmo Canyon (non importa se sarete a piedi o in un veicolo), dove lei apparirà casualmente in una battaglia su cinque circa. Non è difficile da sconfiggere, ma una volta vinta la battaglia dovrete rispondere correttamente o lei fuggirà, derubandovi e causando una valanga di improperi se avrete Barret nel vostro party!

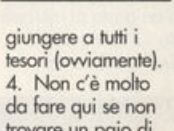
Quando Yuffie apostrofa Cloud con un "You spikey-haired jerk. Let's go one more time," scegliete "I'm not interested."

Quando Yuffie chiede, "You're pretty scared of me, huh?" scegliete "...petrified."

Quando Yuffie dice, "I'm really gonna leave! REALLY!" scegliete "Wait a second!"

Quando Yuffie chiede, "You want me to go with you?" scegliete "...that's right."

E per finire, quando Yuffie risponde "Alright! I'll go with you!" scegliete "Let's hurry on."

3. Siccome potrete aprire solo tre delle porte di sicurezza nel piano 63, dovrete trovare quelle che vi permetteranno di giungere a tutti i tesori (ovviamente).

4. Non c'è molto da fare qui se non trovare un paio di oggetti e un indizio per qualcosa che accadrà più tardi nel ripostiglio.

5. Un altro piano semplice. Trovate le parti mancanti del modellino di Midgar. Trovate un pezzo e si aprirà un altro scrigno. Prove ed errori su errori la faranno da padroni qui, e le battaglie che affronterete vi procureranno preziosa esperienza. Se avete la Materia "Steal" potrete raccogliere degli utili oggetti in questo luogo.

6. Utile solo ai fini della trama, veramente! Andate verso la toilette nell'angolo in alto a sinistra del pavimento. In uno dei servizi potrete arrivare ai condotti di ventilazione e spiare un incontro della ShinRa.

7. Se vi mancano le pozioni qui ce n'è un pacco sul lato destro. Oltre a ciò, assicuratevi di salvare prima di prendere l'ascensore per salire di piano.

La corsa in moto

È molto difficile non perdere in questa corsa. Rimanete il più possibile vicini al camioncino e fate in modo che la ShinRa vi si avvicini. Non c'è modo di evitare il boss finale.

Vincent Valentine

Questo misterioso personaggio può essere trovato nell'edificio subito a nord nella piazza principale di Nivelheim, ma dovrete imparare esattamente come aprire la cassaforte misteriosa nella stanza subito a sinistra, in cima alle scale.

1. Gli indizi per i quattro numeri della combinazione sono scritti su un bigliettino

nella camera a sinistra della sala principale della magione. Non vi preoccupate se vedrete solo tre numeri, muovete il cursore dove dovrebbe essere il quarto numero e premete il cerchio (è scritto con inchiostro invisibile).

2. Una volta che avrete la combinazione, che (se siete troppo pigri) è:

destra 36 sinistra 10
destra 59 destra 97

dovrete inserirla nella cassaforte in 20 secondi. Usate il pad, stando attenti a non passare oltre il numero corretto. Una volta aperta la cassaforte dovrete combattere con un mostro prima di poter favorire del tesoro: la Materia che evoca "Odin" e la chiave delle fondamenta.

3. La stanza che vi serve dopo è quella alla quale si accede attraverso la porta/muro di pietra nella sala in alto a destra. La troverete subito dopo la scalinata a chiocciola nelle fondamenta, subito prima della biblioteca che era stata visitata da Sephiroth. Dentro ci sono alcune bare, e quella centrale contiene Vincent che dorme. Svegliatelo e ascoltate la sua storia. Dopo che lo avrete svegliato una seconda volta (e non sembra che vi voglia seguire) andatevene e lui vi raggiungerà.

Questioni materiali

La parte più complessa di Final Fantasy 7 sono le misteriose sfere chiamate Materia. Sono piccoli cristalli che potrete raccogliere e acquistare durante il gioco. Si inseriscono in piccole cavità delle armi e delle armature, conferendo a chi le porta speciali attributi. Mentre sarete ancora in città troverete più o meno gli stessi tipi di sfera (Fire, Ice e Lightning sono tipiche) ma non è molto saggio avere troppe Materia dello stesso tipo. Più userete queste sfere e più cresceranno in potenza, e il comando "arrange" nel menu "Materia" vi permetterà di scambiarle tra i membri del vostro party. È

molto meglio averne una che cresce continuamente in potenza piuttosto che averne molte che crescono con ritmo differente. Un'eccezione a questa regola è la Materia "All". Quando la usate in uno slot doppio estende l'area che colpisce

l'altra materia a tutti i nemici in caso di attacco, o a tutti i membri del party in caso di incantesimi di cura o di protezione.

IL MESE PROSSIMO

Non perdetevi per nessuna ragione al mondo la seconda parte della guida a Final Fantasy VII!

GOLDENEYE

Di nuovo qui, 007? Bene. Ora, se hai un po' di tempo, avremmo altre dieci missioni che dovresti superare per noi...

LIVELLO 11
GLI ARCHIVI MILITARI

OBIETTIVI:
1 - Fuggire dalla stanza dell'interrogatorio (Agent, Secret Agent, 00 Agent)
2 - Trovare Natalya (Agent, Secret Agent, 00 Agent)
3 - Recuperare la scatola nera dell'elicottero (Secret Agent, 00 Agent)
4 - Fuggire con Natalya (Agent, Secret Agent, 00 Agent)

TRUCCO: Invisibilità
DIFFICOLTÀ: 00 Agent
TEMPO: 1:20

INFORMAZIONI
- Raccogliete la pistola e caricatela il più velocemente possibile: dovreste essere in grado di sparare alle due guardie prima che queste possano rispondere al fuoco.
- Sparate alle guardie che correranno nella stanza, raccogliete un paio di DD44 e uscite dalla cella il più velocemente possibile.
- Nella stanza di fronte alla cella c'è un giubbotto antiproiettile. Lo troverete sopra una cassa al centro della stanza.
- Prendete le scale vicino alla stanza delle esecuzioni, prendete la prima a sinistra e quindi passate per la porta alla fine del corridoio.
- Dalla porta di cui sopra continuate a sinistra, poi a destra e quindi individuate l'unica porta singola.
- Scendete per le scale che troverete, prendete la prima a destra e quindi entrate dalla porta più a sinistra per parlare con Mishkin. Non sparategli!
- Aprite la cassaforte dopo aver parlato.

Ti ho già avvertito a proposito di questa donna, James. Farai meglio a lasciarla dov'è fino a quando non avrai parlato con Mishkin, altrimenti te la ritroverai sempre in mezzo ai piedi. Sarebbe un peccato doverle sparare...

Natalya alle volte può essere un po' stupida: si sta tuffando davanti alla vostra linea di tiro.

Se vi perdete Natalya, probabilmente riuscirete a trovarla in soffitta.

Le granate possono essere utili, ma non sono certo discrete.

Cosa stai aspettando, 007? Fa il tuo dovere!

Se finite le munizioni potete sempre dire alla guardia che ha la patta aperta, e quando abbassa lo sguardo potrete ficcarle le dita negli occhi!

COME LAVORIAMO

Le missioni 19 e 20 sono due livelli "bonus". Non sarai in grado di affrontarle fino a quando non avrai completato il gioco al livello di difficoltà Secret Agent (per poter "attaccare" il quadro 19) e 00 Agent (per il quadro 20). In teoria non dovresti aspettarti nessuna ricompensa per aver svolto i compiti assegnati da Sua Maestà, ma sappi che se dovessi terminare tutte le missioni a tutti i livelli potrai accedere alla modalità 007, che ti permetterà di modificare numerosi parametri quali l'accuratezza delle armi, l'energia degli avversari e così via. Ricordati solo di fare attenzione, mi raccomando... Buona fortuna, 007.

LIVELLO 12
LE STRADE DI SAN PIETROBURGO

OBIETTIVI:
1 - Contattare Valentin (Secret Agent, 00 Agent)
2 - Inseguire Ourmurov e Natalya (Agent, Secret Agent, 00 Agent)
3 - Tenere al minimo le vittime tra i civili (Agent, Secret Agent, 00 Agent)

TRUCCO: Nemici con i razzi
DIFFICOLTÀ: Agent
TEMPO: 1:45

INFORMAZIONI
- Per contattare Valentin, uscite dal cancello, andate a sinistra, imboccate il vicolo e continuate a seguirlo. A un certo punto dovreste trovare una porta sulla vostra sinistra.
- Parlando con Valentin otterrete tempo extra per la vostra missione.
- Tornate indietro fino al punto di partenza e quindi salite sul carro armato. Premete B per poterlo guidare.
- Girate a destra al primo bivio, proseguite fino a quando non arriverete a un incrocio e quindi continuate sempre dritto.
- Al successivo incrocio girate a sinistra, a quello successivo ancora a sinistra e quindi girate a destra.
- Due macchine davanti a un cancello segnalano la fine del livello.

So quanto ti piacciano le armi pesanti, James, ma penso che se riuscirai a mettere le mani su un modesto KFV Soviet probabilmente potrai liberarti dei soldati molto più facilmente. Assicurati anche di aver distrutto tutte le mine prima di proseguire con il carro armato.

Ripulite il cortile e trovate Valentin.

Il cannone del carro armato è troppo lento: meglio usare un mitragliatore.

Cercate di evitare gli ostacoli: le collisioni vi causeranno notevoli danni.

È consigliabile far saltare i blocchi stradali con largo anticipo.

YE 007 2a parte

LIVELLO 13
IL DEPOSITO

OBIETTIVI:
1 - Distruggere il deposito di armi (00 Agent)
2 - Distruggere la rete di computer (Secret Agent, 00 Agent)
3 - Trovare la chiave della cassaforte (Secret Agent, 00 Agent)
4 - Recuperare i progetti dell'elicottero (Secret Agent, 00 Agent)
5 - Trovare il treno di Trevelyan (Agent, Secret Agent, 00 Agent)

TRUCCO: Animazione Lenta
DIFFICOLTÀ: Secret Agent
TEMPO: 1:30

Il DSK Deutsche è l'arma migliore per il vostro compito.

Persino muovendovi silenziosamente attirerete attenzioni poco gradite..

Questo è il vostro obiettivo finale: l'area di carico e scarico del treno..

Se non sparerete ai tizi sul treno ci penserà la CPU.

INFORMAZIONI
Correzione: Per poter superare questo quadro al livello 00 Agent dovrete per prima cosa trovare e distruggere il deposito delle armi. Al posto di correre subito alla rete di computer, girate a destra dove dovreste girare a sinistra ed entrate nel secondo magazzino sulla destra. Ammazzate le guardie che troverete e quindi raccogliete il lanciamissili. Distruggete quindi il primo gruppo di armi dal ponte usando un missile, e il secondo con un'arma qualsiasi (risparmiate il vostro ultimo missile per la mitragliatrice automatica che troverete presso i computer). Una volta che avrete completato questo obiettivo, cercate di rimanere in silenzio e nascosti fino a quando non aprirete la porta del magazzino. Il posto pullulerà letteralmente di nemici. Dopo aver ripulito per bene la zona, dirigetevi verso il computer e seguite il resto della guida.
• Il deposito di armi non è facile da trovare. Al primo incrocio, girate a destra e quindi entrate nel secondo magazzino sulla destra.
• Raccogliete il lanciamissili, usate un colpo per distruggere la prima parte del mucchio di armi e tenete il secondo per più avanti.
• Tornate indietro, girate a sinistra e raggiungerete quindi un doppio cancello. Entrate e andate sempre dritti attraverso lo spiazzo.
• Girate a sinistra e cercate il magazzino segnato con BXOII. Entrate, ma fate attenzione alla mitragliatrice nella parte in alto a sinistra della stanza. Usate qui il vostro secondo missile.
• Raccogliete la chiave dalla cassaforte sul tavolo e distruggete tutti i computer.
• Tornate indietro fino al cancello, oltrepassatelo e dirigetevi a sinistra. Nel palazzo bianco alla vostra destra troverete un giubbotto antiproiettile.
• Entrate nel palazzo bianco, salite le scale, aprite la cassaforte e raccogliete i progetti dell'elicottero. Uscite e raggiungete il treno.

La cosa peggiore di questo livello è la possibilità di perdersi e lasciarsi logorare da tutti quegli antipatici russi. Muoverti il più velocemente possibile ti sarà di grande aiuto, James.

LIVELLO 14
IL TRENO

OBIETTIVI:
1 - Distruggere i dispositivi frenanti (Agent, Secret Agent, 00 Agent)
2 - Salvare Natalya (Agent, Secret Agent, 00 Agent)
3 - Scoprire la locazione della base segreta JANUS (Secret Agent, 00 Agent)
4 - Decodificare la password di Boris (00 Agent)
5 - Fuggire (Agent, Secret Agent, 00 Agent)

TRUCCO: PP7 d'argento
DIFFICOLTÀ: 00 Agent
TEMPO: 5:25

Cercate di non utilizzare le casse come riparo: esplodono.

Alcuni soldati arriveranno alle vostre spalle. Fate attenzione.

INFORMAZIONI
• Vagone 1: prima scatola dei freni.
• Vagone 2: altra scatola dei freni.
• Vagone 3: le porte chiuse a chiave contengono dei soldati che vi attaccheranno alle spalle. La scatola dei freni è alla fine del vagone.
• Vagone 4: un altro vagone passeggeri. La scatola dei freni è subito dopo l'ingresso sulla sinistra.
• I vagoni successivi sono divisi in stanze più piccole. State attenti ai nemici che tentano di sorprendervi alle spalle.
• L'ultima scatola dei freni è nel vagone grigio, alla vostra destra subito dopo l'ingresso. Distruggendola fermerete il treno e potrete entrare nella stanza dove è tenuta Natalya.
• Entrate nell'ultima stanza e sparate immediatamente a Ourumov. Appena lo avrete ucciso, una serie di pannelli metallici sigillerà la stanza.
• Per scendere dal treno, usate il vostro orologio laser per distruggere la chiusura della botola che troverete nell'angolo a sinistra della stanza.
• Natalya comincerà a giocherellare con il computer per localizzare la base segreta e decifrare il codice di Boris. Inoltre, tenete presente che non appena uscirete dal treno Natalya vi seguirà, quindi dovrete attendere fino a quando non avrà terminato il suo lavoro.
• Ammazzate i soldati lungo il treno, ma aspettate a fuggire finché non sarà esploso.

Al livello di difficoltà Agent troverai un RC-P90 nascosto nella cassa di legno vicino alla prima scatola dei freni. Al livello Secret Agent troverai un DD4, mentre al livello 00 Agent non troverai un bel nulla. Mi dispiace, James, io ho fatto del mio meglio.

Il livello del treno è senza dubbio bello, ma è anche parecchio difficile.

Vi servirà una mano molto ferma per usare il laser.

LIVELLO 15
LA GIUNGLA

OBIETTIVI:
1 - Distruggere le mitragliatrici (Agent, Secret Agent, 00 Agent)
2 - Eliminare Xenia (Agent, Secret Agent, 00 Agent)
3 - Distruggere il deposito di munizioni (Secret Agent, 00 Agent)
4 - Scortare Natalya fino alla base JANUS (Agent, Secret Agent, 00 Agent)

TRUCCO: 2x Coltelli da caccia
DIFFICOLTÀ: Agent
TEMPO: 3:45

Nella giungla dovrete stare con gli occhi bene aperti.

INFORMAZIONI
• Raccogliete un fucile d'assalto US AR33 dal corpo di un marine morto il più presto possibile.
• Usate il mirino del fucile per scorgere da lontano soldati e mitragliatrici. Tenete Natalya dietro di voi.
• La prima mitragliatrice è in uno spiazzo. Nascondetevi dietro un albero, quindi sporgetevi, prendete la mira e distruggetela. C'è un giubbotto antiproiettile nascosto in mezzo ai cespugli lì vicino.
• C'è un altro giubbotto alla destra della seconda mitragliatrice.
• La terza mitragliatrice è davanti a una torre di legno. Il giubbotto antiproiettile invece è dietro.
• Incontrerete Xenia sul ponte sospeso. Tenetevi il più vicino possibile e non sarà in grado di lanciarvi le granate. Quando l'avrete sconfitta potrete raccogliere il suo RC-P90 e il lanciarazzi.
• Distruggete la mitragliatrice alla sinistra del ponte.
• Nascosti all'imboccatura della caverna, in mezzo alla nebbia, troverete alcuni soldati e una mitragliatrice.
• Nella prima caverna, salite lentamente per la scala di corda e distruggete la mitragliatrice che troverete in cima.
• Distruggete le casse in quest'area e la mitragliatrice che si trova poco più avanti.
• L'area finale verrà continuamente riempita di soldati.

Fate buon uso dei giubbotti antiproiettile.

Cercate di recuperare un fucile d'assalto il più in fretta possibile.

LIVELLO 15
CONTINUA...

Tirate un paio di missili, aspettate e quindi correte nel corridoio sparando con il fucile d'assalto. Se riuscirete ad arrivare in fondo vivi (e con Natalya ancora in piedi) avrete terminato il livello.

Ancora quella donna, James. Mi chiedo se ne valga veramente la pena. Ricordati di tornare sempre indietro per raccogliere i giubbotti antiproiettile che non hai utilizzato. Natalya non andrà avanti senza di te, quindi limitati a lasciarla in un posto sicuro e sarà a posto.

Il lanciarazzi! Usatelo alla fine del livello.

LIVELLO 17
LE CAVERNE

OBIETTIVI:
1 - Distruggere la pompa d'immissione dell'acqua (Secret Agent, 00 Agent)
2 - Distruggere la pompa per lo scarico dell'acqua (Secret Agent, 00 Agent)
3 - Distruggere la console di comando principale. (Secret Agent, 00 Agent)
4 - Chiamare Jack Wade usando la radio (00 Agent)
5 - Tenere al minimo le vittime tra gli scienziati (Agent, Secret Agent, 00 Agent)

TRUCCO: 2x RC-P90
DIFFICOLTÀ: 00 Agent
TEMPO: 9:30

INFORMAZIONI
• Prendete la prima scala per scendere e localizzate l'area con i computer. Fate saltare tutto per aria e seguite la strada fino a un'area simile alla precedente. Fate di nuovo saltare tutto quanto e avrete raggiunto l'obiettivo A.
• Salite la scala a spirale e raggiungerete la porta di sicurezza.
• Scendete lungo la scala successiva e ripulite la zona. Tornate indietro e risalite di nuovo per la scala.
• Non usate la porta principale per entrare nella caverna. Piuttosto, tornate indietro, scendete le scale e raggiungete la stanza con gli armadietti. Fateli saltare e scoprirete un passaggio segreto, al termine del quale vi aspettano altri armadietti e quindi la stanza della pompa.
• Fate saltare tutti i computer per centrare anche il secondo obiettivo.
• Per ottenere le chiavi dovrete ammazzare le guardie che le trasportano.
• La stanza della radio richiede una mano ferma. Una qualsiasi esplosione vicino alla trasmittente la farà saltare, facendovi quindi fallire nella missione.
• Una volta fatta la vostra trasmissione, piazzate una mina sui barili e avrete completato anche il terzo obiettivo.
• Distruggete la mitragliatrice sul soffitto vicino alla fine del livello il più velocemente possibile: i rinforzi stanno arrivando proprio dietro di voi.

Cerca di recuperare il più in fretta possibile quell'RC-P90, James. Il finale di questa missione è piuttosto difficile. Buona fortuna!

Al livello più facile questo livello è quasi una passeggiata.

Non sparate agli scienziati, o risponderanno al fuoco.

Attenti alle guardie che vi sorprenderanno alle spalle.

Cercate di non far saltare la radio o dovrete fare tutto da capo.

LIVELLO 16
IL CENTRO DI CONTROLLO

OBIETTIVI:
1 - Proteggere Natalya (Agent, Secret Agent, 00 Agent)
2 - Disattivare il satellite Goldeneye (Agent, Secret Agent, 00 Agent)
3 - Distruggere i mainframe corazzati (Agent, Secret Agent, 00 Agent)

TRUCCO: Munizioni infinite
DIFFICOLTÀ: Secret Agent
TEMPO: 10:00

INFORMAZIONI
• Nei livelli Secret Agent e 00 Agent troverete tre mitragliatrici automatiche nella prima stanza, una subito fuori dall'ascensore, una al centro della stanza e una in alto a destra dietro l'angolo.
• Portate Natalya al pannello di controllo e aprirà una porta per voi. Sparate ai soldati nella stanza in fondo stando lontani, quindi entrate e raccogliete le bombe con il telecomando.
• La stanza a destra è piena di soldati molto ben nascosti armati di granate. Di solito se le sparano addosso da soli, ma non si sa mai: fate attenzione.
• Entrate nella stanza con il grosso macchinario, salite per le scale e aprite la porta. Eliminate le guardie, proseguite giù per la scalinata e raggiungerete la stanza di controllo.
• Parlate con Boris e non uccidetelo, altrimenti fallirete nella missione. Quando Boris scapperà, se lo seguirete potrete trovare un giubbotto antiproiettile.
• Fate saltare i mainframe al piano terra (uno su ogni lato, vicino a dove avete trovato Boris), quindi distruggete i due al primo piano sui due lati opposti.
• Tornate al piano terra, aprite la porta a lato e distruggete le due mitragliatrici automatiche stando ben lontani. Al livello Secret Agent e 00 Agent distruggere le mitragliatrici è molto più difficile e ce ne sono altre due da prendere in considerazione. La cosa migliore è colpirle dalla scalinata nell'altra stanza.
• Tornate alla stanza di controllo centrale e distruggete tutti i computer, tranne quello di centro. Ora salite al primo piano e aprite la porta seminascosta, affianco al cubicolo con il manframe.
• Natalya entrerà da qui. Conducetela fino al computer che avete risparmiato e comincerà a lavorarci su. Aspettate vicino a lei e proteggetela dai soldati che arriveranno da tutte le direzioni.
• Natalya perderà un'eternità a scoprire il codice: fate particolare attenzione alle guardie che arriveranno attraverso le vetrate di destra e di sinistra.
• Quando Natalya avrà terminato, non seguitela. Piuttosto, entrate dalla porta che si sarà aperta vicino alle scale.
• Il mainframe finale è in questa stanza. Distruggetelo, entrate nella stanza successiva e uscite dal livello utilizzando l'ascensore in fondo a sinistra.

Proteggere Natalya in quest'occasione è senza dubbio la cosa più difficile che ti capiterà di fare in tutta la missione GoldenEye, James. Spero almeno che ne valga la pena.

Fate attenzione alle mitragliatrici ai livelli di difficoltà più alti.

State lontani dalle mine quando le farete saltare.

La cosa più difficile da fare sarà proteggere Natalya. State attenti, le guardie arrivano da tutte le direzioni.

Non seguite Natalya, dovete trovare ancora l'ultimo mainframe.

LIVELLO 18
IL SUPPORTO DELL'ANTENNA

OBIETTIVI:
1 - Distruggere la console di controllo (Agent, Secret Agent, 00 Agent)
2 - Chiudere la partita con Trevelyan (Agent, Secret Agent, 00 Agent)

TRUCCO: PP7 d'oro
DIFFICOLTÀ: Agent
TEMPO: 2:15

INFORMAZIONI
• Raccogliete il giubbotto antiproiettile dietro al pilone davanti al quale cominciate la partita.
• Raggiungete il centro della struttura e entrate nel capanno sulla sinistra appena dopo le scale.
• Distruggete le due mitragliatrici automatiche e quindi sfasciate la console di comando.
• Entrate nel capanno di fronte e recuperate un altro giubbotto antiproiettile dietro ai macchinari.
• A questo punto cominciate a inseguire Trevelyan. Vi farà fare il giro della struttura almeno una volta, e quando l'avrete colpito a sufficienza si dirigerà verso il capanno che si trova al piano inferiore, buttandosi poi nell'apertura e raggiungendo la piattaforma in basso.
• Prima di buttarvi con lui sulla piattaforma, assicuratevi di aver selezionato l'arma più potente del vostro arsenale con un caricatore pieno (i due DK andranno bene).
• La piattaforma è piccolissima, e il primo che metterà a segno dei colpi lancerà nel vuoto il suo avversario. Cercate di non fare un volo...

Raccogliete questo giubbotto subito dietro il punto di partenza.

Quando sarai riuscito a liberarti di quell'infame di 006 (non mi è mai piaciuto) potrai gustarti la sequenza finale del gioco. Ben fatto, James, sapevo che ce l'avresti fatta.

Avrete bisogno del secondo giubbotto, che si trova in uno dei due capanni sulla struttura.

Mentre vi buttate, sparate e contemporaneamente chinatevi.

A fine missione verrete portati via con un elicottero, quindi niente paura.

LIVELLI BONUS

LIVELLO 19
IL COMPLESSO AZTECO DI TEOTIHUACA'N

OBIETTIVI:

1 - Riprogrammare il sistema di guida dello Shuttle (Agent, Secret Agent, 00 Agent)

2 - Lanciare lo Shuttle (Agent, Secret Agent, 00 Agent)

È lo shuttle! Dov'è il pulsante per farlo partire?

Se vi butterete giù dal camminamento arriverete qui molto più velocemente.

Il centro di controllo si può trovare molto facilmente.

Quando girerete per i corridoi, dovrete fare parecchia attenzione.

INFORMAZIONI

• Questo è il più difficile dei livelli segreti, il che significa che dovrete usare la testa per risolverlo.

• All'inizio, usate subito la porta segreta: la troverete andando sempre dritti.

Il fucile d'assalto è l'arma che dovrete usare più spesso.

Sparate ai soldati quando tolgono la sicura alle granate.

Il laser Moonraker è davvero fenomenale.

Le cose dovrebbero risultare molto più facili quando riuscirai a mettere le mani sul laser, James, ma fai attenzione a quel tizio con i denti di latta: l'ultima volta ti ha dato non pochi problemi.

Passate il ponte ed entrate nella stanza di controllo, uccidete le guardie e usate il pulsante rosso sul lato destro della stanza per aprire il pannello del computer.

• Passate per il pannello e raggiungerete una nuova stanza di controllo. NON ENTRATECI: sparate ai pannelli dei computer stando fuori.

• State per entrare in una specie di labirinto: fate attenzione alle mitragliatrici automatiche. Una delle guardie ha con sé il laser Moonraker: fatela fuori e impadronitevene.

• Prima di entrare nella stanza dell'hangar principale, distruggete le quattro mitragliatrici sui muri.

• Salite per la scala a pioli vicina allo shuttle e attivate il pannello di controllo che troverete in cima.

• Uscite dall'hangar usando la seconda entrata e preparatevi ad affrontare Jaws.

• Per uccidere Jaws dovrete colpirlo un paio di volte e poi nascondervi quando risponderà al fuoco. Se avete delle granate in questa occasione le potrete usare al meglio.

Le guardie Moonraker si notano molto facilmente.

• Raccogliete la chiave da Jaws e tornate alla stanza di controllo con le porte di vetro.

• Raccogliete il DAT, manipolate i dati del sistema di guida usando il vostro orologio e inserite il nastro nel terminale sul tavolo a sinistra.

• Tornate alla stanza dello shuttle e salite la scala a pioli per aprire le porte degli scarichi.

• Andate al mainframe sulla destra e selezionate i dati per il protocollo di lancio.

• Uscite dalla stanza e mettetevi al riparo quando lo shuttle verrà lanciato (dopo circa 30 secondi).

LIVELLO 20
IL TEMPIO DI AL-SAGHIRA

OBIETTIVI:

1 - Recuperare la Pistola d'Oro (Agent, Secret Agent, 00 Agent)

2 - Sconfiggere Baron Samedi (Agent, Secret Agent, 00 Agent)

INFORMAZIONI

• I nemici si rigenerano costantemente in questo livello: l'idea è quella di completare gli obiettivi senza far troppo rumore e senza impegnarsi in sparatorie.

• Dal punto di partenza, recatevi nella stanza di fronte e girate a destra per poi superare un corto passaggio e quindi raggiungere la stanza della Pistola d'Oro.

Ammazzate i soldati stando il più lontano possibile.

Ce l'avete fatta! Finalmente la Pistola d'Oro è vostra!

Un colpo tira giù chiunque: persino per Baron Samedi..

Affrontate Samedi solo quando avrete la Pistola d'Oro.

Bello l'effetto dell'acqua, peccato che non abbiate tempo per osservarlo.

Il sistema dei corridoi. State attenti alle mitragliatrici.

In questo livello dovrete muovervi sempre o attirerete l'attenzione dei soldati.

Massì, a due mani, come nei film di John Woo.

Un po' scuro, eh? Proviamo con la luminosità della TV.

• Nella stanza della Pistola d'Oro dovrete camminare sulle lastre del pavimento in un dato ordine per evitare di attivare le mitragliatrici.

• Giratevi per avere di fronte il pavimento. Camminate una lastra avanti, muovetevi fino al muro di sinistra, avanti di due lastre, a destra di tre, avanti di due, a sinistra di una, avanti di una, sinistra di una, avanti di due e a destra di una. A questo punto potrete raccogliere la Pistola d'Oro e le munizioni.

• L'unico modo per uscire da qui è attraverso la porta di pietra grigia sul muro di destra. Lì troverete un giubbotto antiproiettile.

• Lasciatevi cadere nella stanza più grande e ammazzate Baron Samedi usando un colpo della Pistola d'Oro.

• Tornate indietro fino alla stanza di partenza e ammazzate di nuovo Baron Samedi.

• Tornate fino alla stanza grande e raggiungete il lato più lontano. Girate a sinistra e troverete una porta di pietra. Entrate, andate a destra e all'incrocio girate a sinistra.

• Baron Samedi vi aspetterà nella stanza con

Dopo aver fatto tutta questa strada sarebbe sciocco farsi male proprio adesso, James. Cerca di evitare i soldati il più possibile: se li ammazzerai non riceverai alcun premio, e i rumori serviranno solo ad attirare i rinforzi.

Ahimè, ho un mal di testa cronico a furia di spremermi le meningi... è particolarmente fastidioso quando si hanno un cervello e una testa così grossi!

Abe's Oddysee
G-Police Resident
Evil Nuclear
Strike
Wild Arms
Marvel Super
Heroes

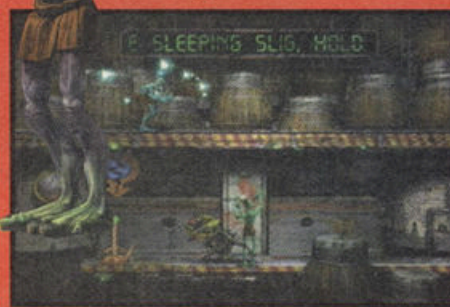
Bust-A-Move
Sega Rally
Extreme-G
Turok: Dino
Hunter
Killer Instinct
Gold

zonaconsole

PLAYSTATION

ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE

Caro Games Master
potreste aiutarmi con Oddworld: Abe's Oddyssee? Sono fermo al livello Scrabania dove le due mine sono a mezz'aria e c'è un tizio che vuole la password. Aiutatemi sono disperato!!!
Carlo Fraschetti, Roma

Quando imparerete giovani lettori? Se volete un consiglio, dovete cercare di essere più specifici: Abe's Oddyssee è pieno di schermi con due mine a mezz'aria e un "tizio" che chiede la password. Per caso ti riferisci alla locazione D1P02C04? In questo caso la password è: salutate, poi usate High Whistle, Low Whistle, High Whistle e Fart. Poi usa gli anelli dello spirito (prendili dal Mudokon allo schermo D1P02C03 con: Low Whistle, High Whistle, Low Whistle e Fart) per distruggere le mine quando sono dall'altra parte dello schermo rispetto a te. Se tutto ciò non dovesse funzionare, c'è una simpatica possibilità di scegliere i livelli che si attiva dal menu principale. Tieni premuto R1 e spingi [illegible], [illegible], [illegible], [illegible], [illegible], [illegible], [illegible], [illegible], [illegible], [illegible], [illegible]. Puoi anche vederti tutta la bellissima sequenza video tanto per gradire: al menu principale, tieni premuto R1 e premi [illegible], [illegible], [illegible], [illegible], [illegible], [illegible], [illegible], [illegible], [illegible], [illegible], [illegible].
Tutti i tuoi problemi con quei simpatici ometti verdi sono acqua passata: un applauso.

G-POLICE

Caro Games Master
vorrei approfittare della tua saggezza per avere informazioni riguardo il bellissimo G-Police della Psygnosis: hai per caso qualche cheat o qualche bella password?
Gino Calò - Palermo

Nessun problema, Gino. Tutto il mio tempo libero ha avuto un solo scopo dal momento in cui è uscito il gioco della Psygnosis: ho un bel po' di questi trucchetti e password. Per avere scudi infiniti spingi il tasto sinistro del D-Pad e spingi L1 + R2 + [illegible] al momento della spiegazione della missione. Per avere armi infinite invece tieni premuto il tasto sinistro e spingi L2 + R1 + [illegible] al quadro delle armi. Prova anche queste password:
WOOWOO -Sirene Havoc
SUPACAM - Telecamera sul bersaglio
BENIHILL- Macchine veloci

Resident Evil

Caro Games Master
i miei amici mi hanno detto che in Resident Evil si trova una chiave per aprire la porta di un armadietto dove si prendono dei nuovi vestiti. Ti prego, dimmi dove!
Francesco Pratti - Novara

Mmm, sembri veramente disperato. Rilassati, prendi un respiro profondo, siediti e preparati a ricevere i consigli che seguono... Per prendere la chiave speciale devi finire il gioco e liberare entrambi i personaggi. Se giochi con Jill devi avere Barry e Chris con te alla fine, mentre se giochi con Chris devi avere Rebecca e Jill. Il tuo gioco salvato ti permetterà di iniziare una nuova partita con la chiave. Vai nella stanza con un grande specchio al piano terra della casa e potrai indossare qualche cosa di nuovo. Oh, e se riuscirai a scappare entro tre ore avrai anche un lanciarazzi.

Nuclear Strike

Caro Games Master
ti scrivo per sapere se hai qualche cheat per Nuclear Strike. È il mio Strike favorito fino a oggi ma mi sembra difficilissimo. Abbi pietà, aiutami!
Marco Freddi - Bollate (MI)

Difficile? Macché, dovresti provare a suonare il nuovo album

degli Oasis in modo che risulti bello! Quello è difficile! Comunque, eccoti una gamma completa di password per questo gioco della EA:

JUNGLEWAR	-Delta Strike
CUTTHROATS	-Island Strike
COUNTDOWN	-Peace Strike 1
PLUTONIUM	-Peace Strike 2
PUSAN	-DMZ Strike
ARMAGEDDON	-Fortress Strike
LIGHTNING	-E3 Demo
COMMERCIAL	-una pubblicità di Future Strike

Wild Arms

Caro Games Master
è da un po' che gioco al fantastico RPG Wild Arms. C'è qualcosa che posso fare per finirlo prima di iniziare a giocare a Final Fantasy 7? Rivelamelo o potrei iniziare a dubitare dei tuoi favolosi poteri!
Andrea Lucarelli - Pisa

Va bene, hai voglia di menare le mani? Non con me perché hai dubitato dei miei poteri, ma perché fa parte di questo vecchio gioco... Prova a usare questo trucco per ricevere 255 pezzi per ogni oggetto. Prima di tutto vai al menu degli oggetti e scegli "arrange". Poi esci e cerca qualcosa che ti permetta di combattere. Una volta iniziato il combattimento, fai usare al primo personaggio la bacca guaritrice e scegli "defend" per il secondo personaggio.
Per il terzo personaggio, sposta la bacca guaritrice sull'oggetto che vuoi aumentare, poi premi il pulsante "cancel" e difenditi. Al secondo turno, fai usare di nuovo la bacca guaritrice al primo personaggio.
Vedrai ora uno spazio in alto a sinistra nello schermo degli oggetti. Il secondo personaggio dovrà difendersi di nuovo e poi il terzo personaggio dovrà rimettere la bacca guaritrice nello spazio in alto a sinistra. Premi di nuovo "cancel" e scegli di difenderti. Alla fine della battaglia controlla lo schermo degli oggetti e avrai una piacevole sorpresa... ah, come sono buono!

SATURN

Marvel Super Heroes

Caro Games Master
ti prego aiutami con Marvel Super Heroes sul Saturn. Sono disperato! C'è qualche cheat tipo quelli che la Capcom mette di solito nei suoi beat-em-up?
Daniele Grini - Monza (MI)

C'è un bel po' da fare nel favoloso beat 'em up della Marvel. Prima di tutto, per rendere più interessanti le vostre partite per due giocatori, c'è la possibilità di selezione random a cui si può accedere tenendo premuto il tasto sinistro o destro del joypad per tre secondi, finché il cursore inizia a svolazzare a grande velocità. Premete un pulsante qualsiasi per selezionare un personaggio a caso. Potete anche giocare come Dr Doom: iniziate una partita a due giocatori, spingete Giù, Giù, e tenete premuto Giù, spingendo rapidamente A, AB, ABC (tenete premuto A, spingete B, tenete premuto A e B, poi premete C). Ancora non vi basta? Che ne dite di giocare con Thanos? Potrete farlo spingendo Su, Su, tenendo premuto Su, poi spingendo Z, ZY, ZYX (nello stesso modo che per Dr Doom). Per cancellare le gemme, nello schermo di selezione dei personaggi il giocatore uno e due dovranno tenere premuti tutti e due i pulsanti anteriori prima di scegliere il loro personaggio, e tenere i pulsanti premuti fino all'inizio dell'incontro: non ci saranno più le Gemme. Potete anche colpire il nemico sconfitto, per rendere ancora più dura la sconfitta. Basta tenere premuto il pulsante anteriore destro o sinistro dopo l'ultimo round. E che ne direste di una sana presa in giro? Spingete Giù, Giù, e il tasto anteriore destro o sinistro per prendere in giro il vostro avversario.

Bust-A-Move 3

Caro Games Master
sono una vera e propria maniaca di Bust a Move, e sento il bisogno di qualche trucco per Bust a Move 3 sul Saturn.
Francesca Calori - Ascoli Piceno

Non ti preoccupare, anch'io sono stato sveglio per giorni interi a suonare lo xilofono fino a farlo diventare rosso dal calore. Ragazzi, state lontani dagli strumenti a percussione, possono farvi impazzire! A ogni modo, torniamo a Bust-A-Move 3. Per avere un mondo completamente nuovo, andate allo schermo dei titoli e premete A, Sinistra, Destra, poi A di nuovo.

Sega Rally

Caro Games Master
Anche se è uscito da un po', hai qualche trucco per il più bel gioco di macchine del mondo, cioè Sega Rally Championship? Parlo per esempio di macchine e tracciati bonus.
Michele Farina - Bergamo

Beccati questi trucchetti: per prendere il miglior programmatore del team di AM3 scegli Time Attack, scegli un tracciato e una macchina qualsiasi, poi evidenzia "three laps" e premi X, Z e C tutti insieme. C'è anche una macchina in più: premi X, Y, Z, Y, X al menu principale e avrai una macchina speciale, vai allo schermo di selezione delle macchine e premi X+C. Ancora non ti basta? Ok, allora prova ad attivare la modalità specchiata andando allo schermo di selezione del gioco e spingendo Y+C. Spero che questo possa bastare!

NINTENDO 64

Extreme-G

Caro Games Master
ho appena ricevuto una copia di Extreme-G per il mio Nintendo 64 e mi chiedevo se potessi darmi qualche cheat.
Matteo - senza indirizzo

Bene bene, eccoti qualche trucco per il gioco della Acclaim:
81GGD5: tutti i tracciati e le macchine bonus
xtreme: modalità VELOCITA' ESTREMA
ghostly: modalità fantasma
fisheye: lenti fisheye
arsenal: armi casuali
uglymode: elimina tutte le trasparenze delle texture.
Wired: modalità wireframe
antigrav: corri a testa in giù
stealth: rende invisibili gli altri piloti
banana: rende scivolose le piste.

Turok – Dinosaur Hunter

Caro Games Master
ho sentito dire che ci sono tantissimi cheat per Turok sul Nintendo 64. Li conosci? In caso affermativo, che ne diresti di pubblicarli?
Marco Rame - Vercelli

Sei fortunato. Turok è un gioco così aperto alla possibilità di barare che addirittura fornisce un'opzione "Enter Cheats" nel menu principale. E come si fa? Basta digitare NTHGTHDGDCRTDTRK all'opzione "Enter Cheats". Avrai a disposizione una gamma incredibile di cheat e potrai accedere direttamente a tutti i livelli. Buon divertimento nella terra dei dinosauri!

Killer Instinct Gold

Caro Games Master
Mi chiedevo se saresti stato in grado di svelarmi qualche trucco per Killer Instinct Gold....

Come puoi vedere, caro Marco, siamo perfettamente in grado di soddisfare la tua richiesta: digita i seguenti codici nelle schermate biografiche dei personaggi e ne vedrai delle belle.
GARGOS: digita Z, A, R, Z, A, B
OPZIONI SUPPLEMENTARI: digita Z, B, A, L, A, Z
CREDITS: digita Z, L, A, Z, A, R

Grazie a Marco Patrizi di Roma per la collaborazione a questo cheat!

zonaconsole

Siete bloccati nel vostro gioco nuovo di zecca, e vi vergognate di chiedere aiuto ai vostri amici? Bene, non deprimetevi troppo. Scrivetemi e cercherò di esaudire le vostre richieste.

Scrivete a:
AIUTO!
Games Master
zonaconsole
c/o KiD
C.so Lodi 59
20139 Milano

SCHEDA DI AIUTO
Se volete, potete segnalarci quale gioco vorreste vedere analizzato sulle nostre pagine. Per farlo potete compilare la scheda sottostante oppure una simile indicando:

Nome della Piattaforma (PSX, N64, Saturn, ecc.)

....

Nome del Gioco (Quake, G-Police, Extreme-G, ecc.)

Trucco:

....

servizio

Ci è appena pervenuto un telegramma di Games Bond dal Giappone. Eccone il contenuto: "Invio materiale servizio segreti Final Fantasy VII - stop - raccomando massima cautela nell'utilizzo - stop. Speriamo che Games non si sia infiliato in un altro dei suoi pasticci...

FINAL FANTASY VII

Top Tip!

Questo fantastico gioco di ruolo è uscito relativamente da poco tempo, ma apparentemente è già riuscito a entrare nei cuori di tutti i videogiocatori. Per questa ragione, eccovi un po' di trucchi assortiti...

Aumentare la resistenza dei Chocobo:
Tenete premuto R1 + R2 e continuate a premere ● per far salire la barra della stamina del pennuto.

Trasformare i nemici:
Potete ottenere un sacco di oggetti interessanti utilizzando il comando Morph (appare se avete l'apposito Materia): provatelo su tutti i nemici che incontrate, potreste avere delle sorprese...

Come ottenere un Chocobo d'Oro:
Per prima cosa, sappiate che esistono diversi tipi di Chocobo: gialli, blu, verdi, neri e infine dorati. Ogni sottospecie ha, ovviamente, esemplari femminili e maschili, e quando li alleverete per ottenere dei nuovi esemplari non potrete assolutamente influire sul risultato finale.
Insomma, non potrete "decidere" di avere un maschio o una femmina. Prima di poterli allevare dovrete aver comprato almeno due "box" alla fattoria dei Chocobo e dovrete avere a disposizione l'Highwind, la nave volante.

Chocobo Gialli:
Il Chocobo giallo è l'esemplare base. Potrete incontrarlo e catturarlo in alcune zone della mappa dove appaiono le impronte di questi giganteschi gallinacei. Le bestie in questione sono presenti in ben cinque varietà diverse: quelli scarsi, quelli mediocri, quelli normali, quelli buoni e quelli eccellenti. Quelli scarsi e mediocri hanno la testa abbassata e sono rappresentati mentre camminano. Quello normale ha la testa alzata ed è rappresentato da fermo. Questi tipi di Chocobo possono essere trovati girando per il Continente Occidentale, nella parte in basso a destra. Il Chocobo "buono" ha la testa alzata, viene rappresentato in corsa e lo si può trovare nell'isola nell'angolo a sud-est. Il Chocobo "eccellente" infine ha la testa abbassata ed è rappresentato nel bel mezzo di una corsa. Questo tipo di esemplare può essere reperito solo nella parte più a sud del continente ghiacciato.

Il Chocobo Blu (o Chocobo di Fiume) e il Chocobo Verde (Il Chocobo di Montagna):
Questi due Chocobo non possono essere catturati, ma vanno allevati alla fattoria. Per poterli ottenere è necessario avere un Chocobo giallo eccezionale e uno buono, ovviamente di sesso opposto, nonché una pianta che troverete girovagando vicino al Bone Village (ma potrete anche usare l'erba Sylkis). Facendo accoppiare il Chocobo eccellente maschio con il chocobo buono femmina otterrete uno dei due pseudo-polli verde o blu, mentre effettuando l'operazione inversa (chocobo eccellente femmina con chocobo buono maschio) otterrete l'altro.

Il Chocobo Nero (Attraversa sia i fiumi che le montagne)
Per poter ottenere il Chocobo nero dovrete far accoppiare i chocobo verde e blu (sempre che siano del sesso opposto!) utilizzando sempre la stessa pianta che avete utilizzato per ottenere i due gallinacei di cui sopra. Se i vostri chocobo blu e verde sono dello stesso sesso, beh, dovrete farne nascere qualcun altro per ottenere quello che vi serve.

Il Chocobo d'Oro (attraversa tutti i fiumi, le montagne e il mare):
Per ottenere quest'ultima meraviglia dovrete far accoppiare il Chocobo Nero con un Chocobo eccellente giallo del sesso opposto, utilizzando però una pianta che otterrete combattendo dei goblin che si trovano sull'isola nella parte in alto a destra della mappa (il vegetale in questione si chiama Zeio Nut).

IMPORTANTE!
Il sesso dei Chocobo e le piante da utilizzare non rappresentano tutti gli elementi necessari al completamento del vostro compito. Per aumentare le vostre possibilità di riuscita dovrete allenare i vostri Chocobo in modo tale da portarli al grado A. Potrete raggiungere questo scopo facendoli competere nelle gare di Chocobo al Golden Saucer. Per migliorare il rapporto Cloud/Chocobo nonché la velocità del gallinaccio in questione e la sua stamina dovrete rimpinzarlo con un sacco delle piante che vi venderà il proprietario della fattoria dei Chocobo o dando loro almeno tre delle piante che potrete ottenere dal tizio che vive nella parte centrale del continente ghiacchiato (il Maestro dei Chocobo). Una volta ottenuti i Chocobo verdi e blu potrete esplorare tutta una serie di posti altrimenti inaccessibili, ma il bello verrà quando avrete a disposizione il Chocobo nero. A quel punto potrete infatti raggiungere una caverna nella parte più a est della mappa, una nell'angolo a nord-est del continente a sud ovest e un'altra nell'isola di Yuffle (all'estremo est). In queste caverne troverete altrettanti Materia che vi potranno tornare parecchio utili nella vostra missione. Una volta ottenuto il famigerato Chocobo d'Oro, potrete raggiungere un'isola nell'angolo in alto a destra che non troverete sulla mappa. Su quest'isola troverete una caverna all'interno della quale si trova il temibile Materia detto Knights of the Round, che evoca i dodici cavalieri della Tavola Rotonda e li lancia contro il nemico causandogli una quantità assurda di danni. Sappiate comunque che se in un momento qualsiasi vi dovesse capitare di voler ricominciare tutto daccapo (nel caso otteniate due chocobo dello stesso sesso, per esempio) potrete resettare e tornare al menu principale premendo L1 + L2 + R1 + R2 + Select + Start contemporaneamente.

Come vincere le scommesse sui Chocobo:
Scegliete i tre chocobo che vi danno più fiducia e puntate sulle combinazioni di tutti e tre. per esempio, se vi piacciono i Chocobo 1, 2 e 3 giocherete le combinazioni 1-2, 2-3 e 1-3. Di solito funziona.

Come ottenere un sacco di GP e un sacco di soldi:
Qualche volta, nella stanzone della funicolare del Golden Saucer troverete un uomo mezzo nascosto che vi venderà GP in cambio di soldi. Vista la relativa difficoltà

dell'ottenere i GP, questa è senza dubbio una delle migliori occasioni per convertire tutti i soldi e comprarvi i due Materia "segreti" che vi venderà la signorina in sala giochi. Potrete comprare fino a 10.000 GP: meglio che niente. Se non riuscite a trovare l'individuo in questione, continuate a entrare e uscire dalla locazione e prima o poi apparirà.

Il posto migliore per potenziare i personaggi:
Nell'ultima area, cercate la zona dove si trova lo Shield Materia. Qui dovreste trovare come avversari dei Vasi Magici. Ogni volta che li batterete otterrete 8.000 EXP, e 1.000 AP nonché una buona vagonata d'oro. Questo per un singolo vaso: se vi capiterà di menarne due in una volta, potete raddoppiare tutte le cifre. Inoltre, di tanto in tanto questi lasceranno cadere un Top Ether, giusto per compiacervi. Inoltre, di tanto in tanto incontrerete delle piccole sfere rosse che vanno in giro a tre a tre: picchiandole otterrete zero EXP, 2.400 AP e 90.000 gil. Ovviamente questo vale per il gruppo delle sfere rosse, e non per ognuno di esse. Se non siete di alto livello però può essere pericoloso affrontarli: in ogni caso state attenti a dei mostri dal nome non meglio identificabile, che appaiono come degli aggeggi blu che trasportano delle lanterne. Ognuno di essi dispone di 44.444 HP, e se decidete di affrontarli, sappiate che questi tizi dispongono di un solo attacco che diventa sempre più potente con il crescere della vostra forza. Se riuscirete a evitare questi individui potrete ammassare punti esperienza e punti attacco senza troppa fatica.
Ecco ora dove potrete trovare gli oggetti che vi permetteranno di ottenere il quarto livello degli attacchi Limit per ogni personaggio.
Cloud - Nell'arena del Golden Saucer dovrete ammassare 32.000 Battle Point e scambiarli con il manuale dell'Omnislash.
Barett - Simile a Cloud, ma la cifra di Battle Point è decisamente superiore. Per ottenere il Meteor Attack dovrete guadagnarvi 64.000 punti e scambiarli al bancone.
Tifa – Nella sua casa a Nivelheim avvicinatevi al pianoforte e inserite questa sequenza con il joypad:
⊗, ●, ●, ●
⊗, ●, ●, ●+L1, ● + L1, ⊗, ●, ●, ⊗+L1, ●, ⊗,
●, ⊗
Yuffie – Nel tempio a cinque piani che potete trovare nella sua città natale. È nello stesso posto dove recuperate il Leviathan.
RedXIII – Aprite la cassaforte a Nivelheim, picchiate il mostro e impossessatevi del Cosmo Manual e del Materia Odin.
Cid – Cercate nell'aereoplano inabissato.
Vincent – Andate alla cascata che si trova nel continente a ovest. Attenzione: dovrete farlo prima di arrivare al secondo CD, o sarà tutto inutile. La cascata in questione sarà abbastanza semplice da trovare, dato che si trova in mezzo alle montagne nella parte più a destra del continente. Avrete bisogno del sommergibile (c'è un passaggio a nord) o di un Chocobo d'oro per arrivare in questa zona. Assisterete a una scena tratta dal passato di Vincent. Uscite dalla locazione e quando starete giocando con il terzo CD tornate nello stesso punto e troverete il manuale che vi serve.

Le Armi Migliori:
Cloud – Quando il grosso bestione avrà attaccato Midgar, recatevi presso il Crater Lake nel continente a est. Qui incontrerete un avversario piuttosto cattivo: la Diamond Weapon. Menatela e dopo un po' fuggirà. Continuate a seguirla e ad attaccarla, e assicuratevi di avere il Materia Enemy Skill, in modo da poter imparare lo Shadow Flare. Quando riuscirete a sconfiggere il robottone in questione otterrete l'Ultimate Weapon, una spada che può usare Cloud, e il passaggio per la Frog Forest si aprirà. Qui potrete raccogliere la Apocalypse, un'altra spada di Cloud non potentissima ma con una crescita X3 su tutti i Materia.
RedXIII – Quando avrete quasi terminato il secondo CD (o anche più tardi) tornate a Cosmo Canyon con Red nel party e parlate con Bugen Hagen. Il vecchio morirà, ma vi lascerà anche un'arma per Red.
Tifa – Tornate al Wall Market più avanti nel gioco (più o meno dopo aver preso l'arma di Red) e entrate nella casa che conteneva la mitragliatrice sopra il computer. Premete il pulsante e otterrete la migliore arma per Tifa, che incidentalmente diventa più potente con il salire della barra del Limit di Tifa.
Yuffie – Andate nell'aereoplano inabissato e cercate lì. Inoltre, usate il sottomarino per cercare nel passaggio, dove troverete un oggetto in grado di spegnere le fiamme nella caverna vicina alla casa di Yuffie. Là troverete altri oggetti per questo personaggio.

MONSTER TRUCK MADNESS

Modalità Dinosauri:
Battete T REX per correre usando un dinosauro.

FIFA '95

Inserite questi codici nella schermata delle opzioni:
Super Energia – B, A, B, B, B, B, B, B, B, B, B
Squadra Migliore– A, A, B, B, C, C, A, A

GENE WARS

Scrivete: SALMON AXE per attivare i trucchi.
Premete W per vincere.
Premete C per accedere a tutte le razze possibili.
Premete L per evocare il monolito.

BLACK DAWN

Tutte le armi.
Inserite questo codice: Select, L2, Select, R2, L1, L2, R1 e R2.

FIGHTING VIPERS

Giocare con Mahler.
Terminate il gioco con un personaggio qualsiasi. Scegliete quindi la modalità di gioco e premete X per scegliere Mahler come personaggio.

BLOOD OMEN: LEGACY OF KAIN

Recuperare l'energia:
In un qualsiasi momento del gioco premete ↑, →, ●, ●, ↑, ↓, → e ←.
Recuperare il mana:
Premete →, →, ●, ●, ↑, ↓, → e ← in un qualsiasi momento.

CRASH BANDICOOT

Selezione del livello.
Nel quadro della mappa, premete ↑, L1, L2, R1 e R2 contemporaneamente. Quindi ripetete premendo questa volta in basso a sinistra invece che ↑.

KILLER INSTINCT GOLD

Killer Instinct Gold è un picchiaduro molto divertente, nonostante quello che sostiene molta gente, e c'è anche chi si è specializzato nel trovare tutte le tecniche più complesse. Ecco quello che si può ottenere con un po' di pratica...

Superare i 90 colpi sul contatore delle combo:
Come avrete potuto notare, il contatore delle Combo si ferma una volta arrivato a 90. Esiste però un modo di farlo salire oltre questa cifra. Inserite il codice per attivare tutte le opzioni (Z, B, A, L, A e Z in una qualsiasi delle schermate riassuntive dei personaggi), disattivate i knockdown e attivate le aperture veloci e le combo aeree facilitate. Ora scegliete un personaggio qualsiasi e iniziate una combo ripetitiva. Quando siete sicuri di aver attivato almeno 90 colpi eseguite un autodouble e quindi usate una presa sul vostro avversario. Il contatore a questo punto segnerà 91. Ma c'è altro: selezionate Glacius e mettetevi a destra del vostro avversario. Pigiate in avanti e continuate a premere il tasto del pugno rapido fino a quando non raggiungerete i 90 colpi quindi usate una presa e mentre tornano a terra colpite con un calcio montante medio (basso, basso avanti e avanti+MK) ed eseguite un autodouble (QP o QK), quindi terminate con la super-presa (basso indietro, basso, basso avanti, intietro+QP). Il contatore segnerà 96 colpi!

Come far segnare 0/1 colpi sul contatore:
(Selezionate Glacius come personaggio e attivate le stesse opzioni di cui sopra)
QP 90 volte, presa, calcio montante medio, QP o QK, autodouble, super presa (basso indietro, basso, basso avanti, indietro+QP), prendete di nuovo l'avversario con il calcio montante medio quando torna giù, QP o QK o autodouble e quindi terminate di nuovo con la super presa. Se avete eseguito tutte le operazioni correttamente, il contatore segnerà 0, il che significa che avrete sferrato 100 colpi. Se segna 1, significherà che avete sferrato 101 colpi. Bizzarro, eh?

Uccidere l'avversario nella modalità Pratica:
Come certo saprete non è posibile uccidere l'avversario in questa modalità. A meno che non seguiate queste istruzioni... Scegliete le opzioni menzionate poc'anzi, selezionate Glacius e effettuate la sequenza da cento colpi. Scoprirete che in questo modo l'energia dell'avversario si sposterà nella zona rossa. Eseguite nuovamente questa combo e avrete ucciso l'avversario, al che verrete riportati alla schermata principale

"Ultimate" mancate:
Giocate senza alcun trucco attivato (quindi assicuratevi che i knockdown siano attivi). Selezionate un giocatore qualsiasi e pestate l'avversario finché la sua energia non si sarà spostata nell'area rossa. Eseguite quindi una Pressure Move (avanti più FP o FK a seconda del personaggio), una Special, una Pressure, una Special e un'altra Pressure. Quest'ultima farà cadere il vostro avversario. Appena l'ultima Pressure avrà centrato il bersaglio, eseguite la mossa Ultimate del vostro personaggio. Il vostro avversario cascherà per terra e la mossa non andrà a segno.

Chiusure aeree:
Assicuratevi che l'opzione throwdown sia attiva. Selezionate un personaggio qualsiasi ed eseguite una Pressure, una Special, una Pressure, una Special e un'altra Pressure. Quando l'ultima mossa centra l'avversario eseguite velocemente la 5a chiusura del vostro personaggio. La chiusura centrerà il vostro avversario mentre questi starà cadendo, lanciandolo per aria cinque volte.

SHADOW WARRIOR

PremeteT per parlare e immettete questi codici per attivare un bel po' di trucchi:
SWCHAN – Attiva l'invulnerabilità
SWGIMME – Tutti gli oggetti, le chiavi, le armi e le munizioni
SWGREED – Attiva tutti i trucchi
SWGHOST – Per passare attraverso le pareti
SWSTART – Vi riporta all'inizio del livello
SWMAP – Mostra la mappa completa premendo il tasto TAB
SWTRIX – Attiva i Razzi Coniglio - solo con il lancia razzi selezionato.
SWLOC – Mostra alcune informazioni relative alla velocità d'aggiornamento e alla posizione
WINPANCHINKO – Vi

permette di vincere sempre al Pachinko così potrete ottenere sempre un premio.

V-RALLY '97

Per attivare i trucchi, caricate il gioco e inserite velocemente questo codice quando appare il logo della Infogrames: ▲, ■, ●, ✖, ▲, ■, ●+✖ (premete gli ultimi due pulsanti insieme). Appariranno le parole "Lock off" per confermare l'avvenuto inserimento del codice. Prima che la schermata cambi, inserite uno di questi codici: tempo infinito – ◀+L1, piste senza curve – ◀+L2, ricomincia la gara – ◀+R2. Se volete attivare tutti e quattro i trucchi contemporaneamente premete ◀+L1+L2+R1+R2 quando appare la scritta "Lock off".

PC DUNGEON KEEPER

Eccovi dei trucchi davvero molto utili per i livelli 18 e 19 (funzionano anche per altri livelli):

Nel livello 18, la prima cosa da fare è scavare un tunnel per collegare le due sezioni di roccia impenetrabile che sporgono dalla parte a nord. Usate tutti i folletti a vostra disposizione per eseguire questo compito. Quando arriveranno, gli eroi potranno entrare tranquillamente nel vostro dungeon. Quando se ne saranno accorti cominceranno a tornare indietro e per un certo lasso di tempo se ne staranno completamente immobili fino a quando non li attaccherete. Non aspettate troppo, però, altrimenti appariranno troppi eroi e voi non li potrete sconfiggere tutti. Cominciate ad attaccare a est, dato che ci sono due Bile Demon e due tentacoli da catturare.

Nel livello 19 avrete bisogno di un paio di demoni cornuti, quindi assicuratevi che ci sia pronta un'area tutta per loro, delimitata da porte chiuse a chiave. In questo livello dovreste sempre avere l'icona dell'imprigionamento attiva e non dovrete mai far trasformare i prigionieri in scheletri o Wisel ne trarrà vantaggio, il che significa che dovrete torturare o sacrificare tutti quelli che catturerete.

PC THEME HOSPITAL

Per aumentare i soldi a vostra disposizione tenete premuti Shift e C mentre state giocando. Attenzione, però: la tizia che lavora al banco annuncerà che state barando.

DOOM 64

Inserite questa password: BDFW BFGV JVVB. Verrete trasportati al primo livello. Premendo Start però apparirà un menu che vi permetterà di scegliere un livello, attivare l'invulnerabilità, avere l'energia al massimo, ricevere tutte le armi e le munizioni e osservare la mappa.

CROC

Ecco un trucco che può essere usato per ottenere quante vite extra volete in Croc per PlayStation. Serve principalmente per i livelli più avanzati, dove le vite extra sono davvero rare e risultano comunque utilissime. Nel livello 3-5 chiamato "Leap of Fate" andate verso il pallone, dove potrete osservare una piattaforma appena dietro alla roccia. Saltate sulla roccia e quindi sulla piattaforma. Questa scenderà fino a farvi raggiungere un'altra piattaforma, dove troverete l'ingresso per una stanza. Entrate, racogliete le quattro vite che troverete lì e quindi tornate all'inizio del livello. A questo punto, date la pausa e uscite dal livello. Ora potrete ri-selezionare lo stesso schema e ripetere l'operazione quante volte vorrete per ammassare tutte le vite che vi servono. Se avrete problemi con un particolare livello, tornate indietro, fate scorta di vite e riaffrontatelo con un po' più di tranquillità. In questo modo potrete avere quante vite extra vorrete e soprattutto in qualsiasi punto vorrete.

MACHINE HUNTER

Codici per i livelli:
1. N/A
2. AMAJYHCQNY
3. AQAJAOBUHZ
4. ?
5. ?EBZQCHE*F
6. KKRJJ!BY?F
7. KSBLZTFQJV
8. AYBDYLEAHV
9. QECCYODUQV
10. ANCDY#BIZF
11. IWCTAJFUMF
12. I?CMZAHU&F
13. IGTMJXDEZV
14. IOTMEJHFIBV
15. IWTMB!H!!F
16. I&DF*JDA#V

BOSS – 1GENTGBQDV
FINE – 1OE#?CD!SF

FORMULA 1 '97

Selezionate il tracciato spagnolo (Barcellona) e fatevi buttare fuori con la bandiera nera. Tornate al menu principale delle opzioni e selezionate la Williams N° 1 (quella di Villeneuve). Correte su un qualsiasi percorso (non selezionate né la pratica né la qualifica) e fatevi espellere una seconda volta con la bandiera nera. Ora tornate al menu delle opzioni e selezionate un circuito qualsiasi. Da questo momento potrete scegliere una pista segreta e molti percorsi verranno girati al contrario. Non male, eh?

MD VIRTUA FIGHTER 2

Ho scoperto un trucco abbastanza interessante per Virtua Fighter 2 su Megadrive. Entrate nela schermata delle opzioni e muovete il cursore

su Exit. In questa posizione pigiate a sinistra dieci o dodici volte e apparirà una nuova schermata delle opzioni, nella quale potrete scegliere da quale livello cominciare a giocare.

LYLAT WARS

Ecco un trucco per Lylat Wars su Nintendo 64.

Raggiungete il primo boss su corneria ed eseguite un giro della morte attraverso le sue gambe in modo da passargli prima sotto e poi sopra.

Davanti a voi apparirà un altro R-Wing.

MEGA MAN 3

Mega Man Dorato

Nota: Per permettervi di trovare la capsula con l'armatura d'oro potenziata, la vostra energia dovrà essere al massimo o il trucco non funzionerà.

Nella schermata della password inserite questo codice: 2357 5633 6462 7738. Partirete nel primo quadro del Dr. Doppler con tutti gli oggetti del caso. Ora osservate le immagini sulla destra e leggete le descrizioni per usare il chip segreto che vi fornirà anche l'armatura dorata.

GUN GRIFFON

Codice per Salti Infiniti

Inserite questa combinazione: Su, Destra, Giù, Sinistra, Z e Start.

Munizioni Infinite

Nella schermata dei titoli, quando appare la scritta "Press Start Button" premete B, B, B, C e Start (questo codice funziona esclusivamente con l'arma principale).

DARIUS GAIDEN

Nove Crediti

Nel menu con la scritta Start/Option premete X, A, L, R, sinistra e poi tenete premuto L e premete X, C, Z, A, destra e destra.

Se avete eseguito il tutto correttamente sentirete suonare una specie di campanello. Voilà.

MD MORTAL KOMBAT 3

Nella schermata con la scritta Start Game/Options premete C, destra, A, sinistra, A, su, C, destra, A, sinistra, A e su.

Questo vi permetterà di accedere a numerose opzioni quali osservare tutte le fatality e le babality nonché giocare come Smoke o con Shao Kahn o provare un gioco nascosto.

Inoltre, premendo B, A, giù, sinistra, A, giù, C, destra, su, giù potrete osservare le schermate riassuntive dei personaggi, scegliere una zona di partenza e disattivare il timer.

Infine, premendo A, C, su, B, su, B, A e giù potrete ottenere 95 crediti e ascoltare tutti gli effetti sonori.

MORTAL KOMBAT TRILOGY

Menu dei Trucchi

Nella schermata dei menu tenete premuto ▲, R1, R2, L1 e L2. Sentirete un effetto sonoro. Ora potrete selezionare il ? e accedere a un menu di trucchi vari.

Personaggi Classici

Muovete il cursore su Rayden, Kano, Kung Lao o Jaz e premete select. Adesso Rayden e Kano saranno ri-diventati quelli visti in Mortal Kombat, mentre Jaz e Kung Lao si saranno trasformati nelle loro controparti di Mortal Kombat 2.

Selezione del Livello

Muovete il cursore su Sonya e premete ▲ e Start.

Quando poi avrete scelto il vostro personaggio, potrete scegliere anche il quadro di partenza.

Selezione Casuale

Muovete il cursore su Noob Saibot e premete ▲ e start. Ora il computer provvederà a scegliere per voi un personaggio.

Per il secondo giocatore, seguite lo stesso metodo utilizzando però Rain.

Games Bond ha bisogno di voi!

Games Bond, il nostro "agente segreti", è sempre alla ricerca di nuovi talenti da inserire nel suo team di brillantissimi agenti segreti del mondo dei videogiochi. Se pensate di avere scoperto un trucco o un segreto che Games Bond non conosce, speditecelo! Il nostro "agente segreti" valuterà il vostro trucco, e lo inserirà all'interno del suo rapporto mensile che GamesMaster pubblica puntualmente. Se pensate di poter essere un agente segreti mandate i vostri trucchi a:

GamesMaster c/o KiD
C.so Lodi 59
20139 Milano

Per ragioni di sicurezza vi invitiamo però a trasmettere le vostre segretissime comunicazioni direttamente via e-mail, all'indirizzo **kiditaly@tin.it**.

Aspettiamo le vostre preziose comunicazioni!

Questo mese parliamo di come vediamo noi Games Master, ma anche di come vedete voi il panorama dei videogiochi. A proposito, avete visto che speciale sul 1998 vi abbiamo riservato? Al mese prossimo!

CE LE HO TUTTE!

Cara redazione del giornale migliore cioè Game Master, chi vi scrive è una ragazza di nome Donatella Di Giorgio.
Ho 13 anni e penso di sapere qualcosa sui videogiochi visto che ho: il Nintendo 8 bit, il Super Nintendo, il Sega Master Sistem II, il Sega Saturn, che è giapponese (è bianco), la super mitica PlayStation, e per finire il Game Boy! E ora voglio avere il Nintendo 64! Ora però passo alle domande:
1) Come si fa ad abbonarsi al vostro giornale?
2) Quale è il migliore gioco che c'è per il Nintendo 64 (Pal)?
3) Vi do un consiglio: mettete sempre delle pagine di trucchi e soluzioni dei giochi.
4) Quando uscirà in versione Pal Bomberman 64?
Ciao e Hello!

Donatella Di Giorgio - Orbassano (To)

Cara Donatella,
evidentemente hai un sacco di console, immagino sarai molto preparata! Vedo che alla tua collezione manca il PC Engine: è una gran macchina, dovresti darle un occhio se la trovi ancora in giro! Le risposte:
1) Per abbonarti, inoltra una lettera all'editore, il quale ti comunicherà quando il servizio abbonamenti di Games Master avrà inizio.
L'indirizzo lo trovi nella prima pagina della rivista.
2) Difficile a dirsi.
Personalmente prediligo Super Mario 64, perché è immenso, è molto ben strutturato e realizzato e ha un feeling molto da console 8 bit pur essendo all'avanguardia della tecnologia. Bisogna però anche riconoscere che Golden Eye 007 è un gioco veramente incredibile, sicuramente un passo avanti rispetto a tutti i giochi sparatutto con visuale in soggettiva.
Attenzione infine a Diddy Kong Racing: sembra molto bello e soprattutto è molto diverso dai due titoli appena citati.
3) Grazie del consiglio. In effetti una parte molto importante della rivista è per noi quella dedicata ai trucchi. È talmente importante che la dividiamo in tre sezioni, che speriamo soddisfino tutte le vostre necessità.
4) Bomberman 64 sarà già nei negozi mentre leggerai questa risposta.
Ciao e a risentirci!

UN FAN SFEGATATO?

Cara redazione,
dopo aver visto il n°1 di Game Master mi sono deciso a scrivervi per chiedervi alcune cosette:
1) Banjo Kazooie uscirà verso i primi mesi del '98 o dovremo aspettare di più?
2) Pensi che Sonic R potrà sconfiggere Mario Kart 64?
3) Appena possibile pubblicherete la guida a Diddy Kong Racing?
Per concludere volevo dire due cosette all'anonimo pubblicato sul n°1 riguardo a Mario 64: ROSICA MENO.
Naturalmente non avete capito che posseggo un N64...
Grazie a risentirci.

Marco Patrizi - Roma

Ehi, quale campanilismo! Comunque sia, ecco le risposte:
1) Banjo è dato in uscita per marzo di quest'anno, ma è una data che in questo momento non possiamo confermare al 100%.
2) Penso che siano due giochi completamente diversi.
Sono entrambi giochi di "guida", è vero, ma con uno spirito molto diverso. Diddy Kong è forse più simile, ma anche in questo caso non vedo sussistere la competizione.
Inoltre non credo che titoli pubblicati su piattaforme differenti possano sconfiggersi a livello pratico.
3) Faremo il possibile!
Ciao!

UNA RIVISTA "FRESCA FRESCA"

Cari amici di Game Master,
chi vi scrive è un video giocatore di 21 anni, che segue con costante passione il mondo dei videogiochi dai tempi del C-64 e di "Zzap".
Vi scrivo per suggerirvi il tipo di rivista che vorrei fosse realizzata: una rivista che riprenda lo spirito pionieristico e "vissuto" delle prime riviste di videogiochi che ci hanno accompagnato (Videogiochi, Zzap, CVG). Oggi purtroppo le edicole sono inondate da riviste che considerano il videogioco non una passione viscerale, ma un semplice hobby, riviste fatte in modo da essere sfogliate distrattamente e non da "contemplare" come avveniva una volta.
Considerate quindi i videogiochi nel loro insieme e non perdete tempo nel realizzare recensioni insulse e anonime.
In poche parole voglio:
1) Che trattiate tutte le "macchine": dal PC al Nintendo 64.
2) Che realizziate recensioni e interviste con battute demenziali, con richiami al passato, con citazioni vissute.
3) I redattori dovrebbero "creare" dei veri e propri personaggi e argomenti di discussione (ricordatevi delle vecchie faccine di Zzap...).
4) Voglio una pagina della posta in cui non si parli solo di videogiochi, ma anche di voi e di noi.
In conclusione ricordatevi che i videogiochi possono essere ancora un vero e proprio motivo di vita, realizzando una rivista così come non ce ne sono più!!!

Francesco Argento - Roma

P.S. Date ampio spazio ai coin-op, realizzate una rubrica sui fumetti e cambiate carta. Le spillette vanno bene.

Bene, mi fa piacere ricevere lettere come questa perché permettono di raccontarvi come vediamo noi di Games Master la rivista.
Come sappiamo tutti, i videogiochi sono ormai diffusissimi, ed è molto importante che tutti, dai ragazzini ai genitori, possano capirne sempre di più. Soprattutto capirne senza dover acquistare decine di riviste per

DOMANDE? DUBBI? COMMENTI? SCRIVETE!

Con la buona e vecchia carta:

Games Master c/o KiD
C.so Lodi 59
20139 Milano

Con la futuristica e rapida e-mail:

kiditaly@tin.it

Subject: Games Master
(ricordatevi il subject!)

leggere di molte piattaforme (leggi: console e sistemi operativi). Ancora di più, capirne senza dover necessariamente conoscere a menadito l'inglese, e capirne senza dover essere assidui lettori di molte testate per conoscere il "gergo" del settore. Ecco il perché di Games Master, una rivista che tanto l'utente Saturn quanto l'utente PC possano apprezzare, una rivista in cui l'appassionato possa trovare una miniera di notizie e il semplice neofita un "luogo" in cui sia piacevole trascorrere del tempo. Certo alcuni termini saranno di non facile comprensione, ma noi faremo di tutto per permettere a TUTTI i nostri lettori di capire quello di cui parliamo.
Riguardo al primo punto e la P.S., noi trattiamo già tutte le macchine più aggiornate, ma parliamo di videogiochi, non di molto altro, perché ci sembrerebbe una presa in giro ai chi acquista la rivista per leggere le sacrosante 96 pagine di videogiochi. In relazione al secondo punto, il nostro stile tende già a essere leggero e gradevole, ma quello che vogliamo evitare è proprio di tirare in ballo citazioni che solo una ristretta cerchia di lettori potrebbe capire.
Vogliamo essere chiari, vogliamo essere uno strumento valido per tutti. Non dimentichiamoci poi che quello dei videogiochi è un settore che è cresciuto e dimostra maturità, e che merita rispetto e attenzione: non mi sembra onestamente giusto tornare a realizzare riviste "vecchie", che per quanto storiche oggi avrebbero pochi motivi di esistere in edicola. I nostri lettori impareranno a conoscere i giornalisti e gli esperti che lavoreranno con noi, e sono sicuro che realizzando una rivista "nuova" come è Games Master sapremo creare ottimi motivi di spunto anche per i lettori più navigati.
Non dimentichiamoci, infine, le persone a cui noi dobbiamo più attenzioni: i lettori. Le risposte al nostro questionario giungono copiose e ci raccontano di un pubblico a cui Games Master piace proprio per la sua struttura bilanciata. Insomma, vorremmo creare assieme a voi, una rivista bella e "fresca", facile da leggere e che dia molte soddisfazioni.
Vorremmo infine che le pagine della posta le facessimo insieme: volete parlare di noi e di voi? Scrivete, scrivete e scrivete! La posta riflette le opinioni dei lettori: non c'è posto migliore per esprimere le vostre idee riguardo i videogiochi e la nostra rivista!

La Ragazza col Computer

Ciao, la vostra "Ragazza col computer" preferita è tornata! Questa volta avevo intenzione di parlarvi di un videogioco, diciamo, poco femminile: FIFA 98 Road to world cup. Da non molto è uscito nei negozi di tutta Italia e, come già potevamo immaginarci, sta andando a ruba. D'altronde, è innegabile: ha una grafica meravigliosa e anche la sezione tattica è ottima e divertente, eppure, cavoli, non è mica possibile: dei tre livelli il primo è di una facilità mostruosa, il secondo... insomma il secondo è di nuovo piuttosto semplice, ma il terzo, ragazzi, il terzo è impossibile! Voglio dire, io a giocare a calcio mi diverto, ma troverei più gradevole riuscire a tenere la palla almeno per qualche secondo... il tempo di costruire un'azione! Beh! Tutti i ragazzi che leggeranno diranno che io la penso così perché sono una femminuccia e che il calcio sarebbe meglio lasciarlo agli uomini; si dà il caso, però, che io (e come me molte altre ragazze) abbia giocato a pallone per anni e che sia anche piuttosto bravina. FIFA 98 nel complesso non mi dispiace solo, ecco, forse dovrebbe essere maggiormente alla portata di tutti.

IL PUNTO DELLA SITUAZIONE

Caro Game Master,
sono un ragazzo di 17 anni e ti ho scritto per trattare la situazione odierna dell'intrattenimento elettronico. Premetto che ho posseduto un Sega Saturn e una Sony PlayStation e che tuttora possiedo un Nintendo64 e un Pentium 200MMX con 3Dfx.
Allora, la situazione è sostanzialmente così: PlayStation domina il mercato dei 32/64 bit, Nintendo segue a una certa distanza, mentre Sega sembra essersi perso sull'autostrada dei videogames, attendendo il soccorso di un certo DURAL. Ma io mi domando: come mai questi sistemi hanno subito tre destini così diversi? PlayStation ha dalla sua un'enorme

DITECI QUALCOSA!

Eccoci dunque al nuovo numero di Games Master. Grazie delle lettere che ci avete spedito via posta e via mail. Ci sono state molto utili, ma non pensiate di aver placato la nostra sete di commenti...
Siamo sempre ansiosi di sapere se la rivista vi è piaciuta, e se vi è piaciuta cosa vi è piaciuto di più, e se non vi è piaciuta cosa vi è piaciuto di meno e se vi è piaciuta di meno cosa...
Insomma, ancora una volta, diteci qualcosa! Mandateci una lettera, strappate questa pagina e compilatela, fotocopiate questa pagina e compilatela, fate quello che volete ma diteci qualcosa!

Quali sono le rubriche, gli articoli, gli spazi che vi sono piaciuti di più?

1

2

3

Ok, non vi è piaciuto tutto. Quali sono le parti di Games Master che vi sono piaciute di meno?

1

2

3

Altri suggerimenti?

....

....

....

....

Spedite il tutto a:
Games Master c/o KiD
c.so Lodi 59
20139 Milano

quantità di software più o meno buono, con circa 10 capolavori, disponibili peraltro anche per PC CD-ROM; Nintendo ha dalla sua la potenza dei 64 bit, simile a quella della 3Dfx, ma non riesce a tenere il passo con la quantità di giochi e soprattutto con i prezzi. Nonostante ciò vanta pochi ma bellissimi giochi, mentre Sega ha ormai perso la fiducia degli sviluppatori occidentali e guarda al futuro, cercando di allungare la vita del Saturn con giochi discreti. Comunque penso che la tipica frase "La mia console è più bella della tua" sia del tutto sorpassata, benché molta gente la usi ancora. Un esempio per tutti è quello della lettera dell'anonimo apparsa sul primo numero di Game Master, in cui lui giudicava sciocco un gioco come Super Mario 64, facendo chiaramente capire che ha detto così solo perché è un possessore di PlayStation, e che invidiando le capacita tecniche del 64 bit Nintendo che il 32-bit Sony non ha, le disprezza. Ma ciò che vorrei che lui capisse è che la tecnologia è in continua evoluzione e quindi deve accettare tutto ciò che è più potente del proprio sistema: anch'io l'ho fatto con il salto dai 32 ai 64 bit. Vorrei inoltre lanciare un appello a tutti per il mio Nintendo 64 fan club, e se qualcuno volesse iscriversi mi può mandare una lettera e riceverà la tessera e ogni mese la rivista mensile del Club con tutte le novità per N64, Super Nes e GameBoy.

Manini Fabio - via Castellucchio Rino 1/a - 25020 Gambara (BS).

Caro Fabio,
la tua analisi mi sembra un po' pessimistica in alcuni casi. Sega non sta semplicemente realizzando giochi discreti, come testimoniato da Quake, Sonic R e Last Bronx. Sicuramente, però, dato che Sega sarà probabilmente la prima in ordine di tempo a realizzare una nuova console, è ragionevole pensare che stia già indirizzando le sue energie in questo senso. Anche noi deprechiamo la semplice invidia, e ci piacerebbe ricevere lettere più "a favore" di una certa console che "contro" altre. E poi, il PC dove lo mettiamo?

TRA UN MESE SU... GAMES MASTER

Final Fantasy 7
La seconda parte della guida al gioco di ruolo più famoso del 1997.

Messiah
In anteprima, il gioco che potrebbe scaldare queste notti invernali...

Quake 2 • Chamelon Twist • NFL Quarterback Club '98 • Auto Destruct • F1 Racing Simulation • Steep Slope Sliders • Rampage • Men in Black...

Claudio, Riccardo, Simone, Stefano e Valentino cinque professionisti che parlano la tua lingua.

L'acquisto di un computer o di un prodotto informatico non è mai stato così semplice. Chiamaci o vieni a trovarci presso il nostro Punto Vendita. Ti aspettiamo!

DA CYBERSTORE TROVI LE MIGLIORI MARCHE AL MIGLIOR PREZZO!

• Microsoft • Intel • Packard Bell • Hewlett Packard • IBM • Compaq • Toshiba • Olivetti • Epson • Netscape • Lexmark • Apple • Canon • Logitec • Creative Labs • Nokia • Samsung • Siemens • Sony • US Robotics • De Agostini • Lotus • Corel • Mondadori • Nintendo • Nikon • Philips • Virgin • Borland • Ericsson • Pioneer • Rank Xerox • Sega • Adobe • Lucas • Symantec ed altre ancora

CYBERSTORE - Centro Commerciale Agorà
Piazza Gobetti - Cassano D'Adda (Mi) - Tel. (0363) 360256
Metro: Linea 2 (verde) - Capolinea Gessate
Bus: Da Gessate Capolinea

2000 m² con il meglio dell'informatica

CYBERTOTS: lo spazio cyber dove lasciare i bambini mentre i grandi fanno gli acquisti

INTERNET CYBERPUB: un caffè tra un acquisto e una "navigata"

Ampio PARCHEGGIO gratuito

PAGAMENTI con Bancomat, carte di credito e pagamenti rateali.

Orario CONTINUATO dal martedì al sabato dalle 9.30 alle 19.30.
Il Giovedì dalle 9.30 alle 22.00.
Lunedì dalle 15.30 alle 19.30

IL PIU' GRANDE SUPERSTORE DI COMPUTER IN ITALIA